WARHAMMER: THE END TIMES
Exklusiv enthüllt: Packender Koop-Shooter nach Left-4-Dead-Vorbild

JUST CAUSE 3
Irre Open-World-Konkurrenz für GTA 5!



DUNGEONS 2
Weltexklusive Sneak Peek für PC-Games-Leser: So spielt sich der Kerkersimulator!

TOTAL WAR: ATTILA
Ausgereifter, komplexer und auch zugänglicher als Rome 2. Dafür mit riesigem Hardwarehunger!

RISE OF THE TOMB RAIDER
Lara wird erwachsen: Wir verraten, was euch in der Fortsetzung des Remakes erwartet. Komplexes Crafting, mehr Spielwelt-Erforschung & hübschere Grafik!



HOMEWORLD REMASTERED
Auf 10 Seiten: Das Klassiker-Remake im Test + großes Space-Strategie-Special!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 271
03/15 | € 3,99
www.pcgames.de
Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80



Ewiger Zorn

Proficient City

Ewiger Zorn von der chinesischen Firma Proficient City (bekannt durch *Wartune* und *DD Tank 2*) ist ein abwechslungsreicher Mix aus Rollenspiel, Strategie und Lebenssimulation. Ihr übernehmt die Rolle eines Gefolgsmannes des Titanen Prometheus und kämpft gegen Sagengestalten aller Art. Als Basis dient euch eine Stadt, die ihr nach euren Wünschen gestalten dürft. Mit jedem neuen Level erlernt ihr neue, mächtige Fähigkeiten, die ihr im Kampf gegen das Böse zu Felde führen dürft. In den toll inszenierten Schlachten unterstützen euch KI-Verbündete oder andere Spieler. Mit menschlichen Kontrahenten dürft ihr euch zudem in einem spannenden Arenamodus messen. Seid ihr bereit, der größte Held aller Zeiten zu werden?

ERLEBE GENIALE GRAFIK MIT ATEMBERAUBENDEN EFFEKTEN!



ERRICHTE EINE INDIVIDUELLE HEIMATSTADT FÜR DEINEN HELDEN!



STATTE DEINEN HELDEN MIT MÄCHTIGEN WAFFEN UND FÄHIGKEITEN AUS!



ERLEBE EINE EPISCHE GESCHICHTE!



BILDE SOLDATEN AUS, DIE DICH BEI DEINEN MISSIONEN UNTERSTÜTZEN!



BESIEGE SAGENGESTALTEN UND FIESE MONSTER DANK MÄCHTIGER ZAUBER!

„FANTASTISCHE HELDEN, EPISCHE GEGENSTÄNDE UND FIESE DÄMONEN"

Inwiefern unterscheidet sich *Ewiger Zorn* von vergleichbaren Titeln?
Xitou Lee: *„In unserem Spiel Ewiger Zorn dreht sich alles um fantastische Helden, epische Gegenstände und fiese Dämonen. Der Titel kombiniert Elemente verschiedener Genres zu einem einzigartigen Mix, der gleichermaßen Rollenspieler, Simulationsfans und Strategen anspricht. Während Ewiger Zorn als Einzelspieler-erfahrung beginnt, entwickelt sich das Gameplay im Laufe der ersten Spielstunden in Richtung Mehrspieler-Action mit vielen Features, die ihr nur erlebt, wenn ihr gemeinsam mit anderen Spielern in die Schlacht zieht."*

Warum habt ihr euch für die griechische Mythologie als Hintergrundgeschichte für *Ewiger Zorn* entschieden?
Xitou Lee: *„Die Kombination aus Inhalten von Dantes Göttlicher Komödie und klassischer griechischer Mythologie gibt dem Spiel eine herrliche Tiefe. Unsere Designer haben eine herrlich verrückte, sagenhafte Welt erschaffen, in der euer Held die Hauptrolle spielt und viele dramatische Situationen und Abenteuer erlebt. "*

Euer Spiel wirkt auf den ersten Blick sehr kompliziert und umfangreich. Wie schafft ihr es, die richtige Spielbalance zu wahren?
Xitou Lee: *„Ewiger Zorn ist nicht ganz so kompliziert, wie es zu Beginn wirkt. Wir schalten die wichtigsten Spielelemente in den ersten Spielstunden Schritt für Schritt frei und erklären diese ausführlich, um Spieler nicht zu überfordern. Danach liegt es an jedem selbst, sich die richtige Taktik zurechtzulegen, um auch die härteren Herausforderungen auf höheren Levels zu meistern."*

Ist es überhaupt möglich, die höchsten Levels im Spiel zu erreichen, ohne reales Geld zu investieren?
Xitou Lee: *„Ja! Ewiger Zorn ist nicht nur kostenlos spielbar, ihr könnt alle Inhalte im Spiel freischalten und die höchsten Ränge erreichen, ohne jeweils einen Cent auszugeben. Ihr werdet dafür aber einige Zeit brauchen. Die Prestige-Wertung im Spiel ist beispielsweise hauptsächlich an tägliche Quests, die serverübergreifenden Kampfarenen und Gildenschlachten gekoppelt."*


Xitou Lee ist leitender Geschäftsführer bei Proficient City.

Ewiger Zorn
Proficient City

Jetzt erhältlich!

Für iOS-Geräte



Für Android-Geräte



EDITORIAL

Neue Optik, alte Bekannte

FREITAG | 9. Januar 2015

Noch während die Produktion zur PC Games 02/2015 auf vollen Touren läuft, beginnen die Arbeiten an zwei optischen Neuerungen für das Heft: Die PC Games soll ein neues Logo und eine neue Headline-Schrift bekommen. Das gelungene Ergebnis seht ihr in dieser Ausgabe. Damit aber nicht genug: wir haben natürlich mehr in der Pipeline als nur optische Verschönerungen. Wir wollen auch die Heftinhalte besser an eure Vorstellungen und Wünsche anpassen. Und dafür brauchen wir natürlich euer Feedback und eure Ideen. Folgt einfach nur diesem QR-Code und ihr kommt direkt zur Umfrage. Wahlweise surft ihr auf https://de.surveymonkey.com/r/PCG-Umfrage_2015. Wir würden uns sehr freuen, wenn ihr daran teilnehmen würdet! Bevor wir es vergessen: Zu gewinnen gibt es natürlich auch was. Auf geht's!

MONTAG | 19. Januar 2015

PC-Games-Doppelbesuch in Stockholm: Matti und Peter fliegen zusammen nach Schweden, um sich zwei komplett unterschiedliche Spiele anzuschauen. Während sich Peter *Just Cause 3* zu Gemüte führt, besucht Matti die Entwickler von Fatshark, um deutschlandexklusiv deren Koop-Shooter *Warhammer: The End Times – Vermintide* (schon jetzt ein ganz heißer Kandidat für den beknacktesten Spieletitel des Jahres) zu erleben.

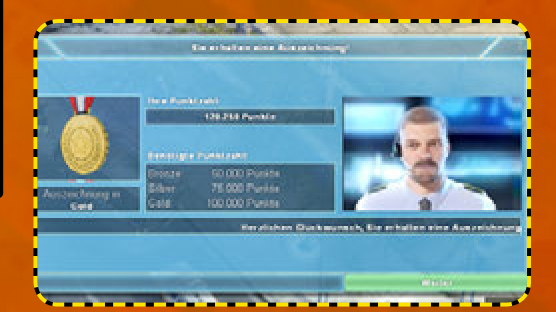
FREITAG | 13. Februar 2015

Endspurt: Felix feilt bei seiner *Tomb Raider*-Titelstory noch an den letzten Feinheiten. Warum wir ausgerechnet Laras vorerst exklusives Xbox-One-Abenteuer aufs Cover packen? Dafür gibt es mehrere gute Gründe: Die im Artikel enthaltenen Infos gelten zu einem Großteil auch für andere Plattformen und Versionen. Schließlich wird *Rise of the Tomb Raider* nur eine gewisse Zeit exklusiv für die Microsoft-Konsole erhältlich sein. Und wer weiß: vielleicht wachen die Verantwortlichen bei Microsoft ja noch aus ihrem Dornröschen-Schlaf auf und bemerken, dass sie mit Windows-betriebenen PCs noch eine zweite wichtige Plattform besitzen, die man parallel zum Xbox-One-Start des Titel beliefern könnte.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen euch
Wolfgang und das PC-Games-Team

... UND DAS IST AUF DEN DVDS:

VOLLVERSION auf DVD





EMERGENCY 2013

Retten, bergen, löschen, schützen – getreu diesem Motto übernehmt ihr in *Emergency 2013* die Leitung einer internationalen Katastrophenhilfe. Der im Spiel enthaltene Fuhrpark fällt üppig aus. Die Feuerwehr-, Polizei-, Notarzt- und Spezialkräfte zu Lande, zu Wasser und in der Luft sind detailliert dargestellt und die Bedienung erfolgt wie in einem Echtzeitstrategiespiel. Neben klassischen Brand- und Rettungsmissionen stehen auch Polizeieinsätze auf dem Programm. Der gebotene Spielumfang ist groß. Die Hauptkampagne enthält 12 Szenarien, dazu gesellen sich drei besonders fordernde Deluxe-Missionen und vier speziell für die 2013er-Version neu designte Einsätze. Die spannenden Aufträge führen euch in bekannte Metropolen wie etwa Berlin, London, Moskau, Hamburg. Darüber hinaus könnt ihr auch den kooperativen Multiplayermodus für bis zu vier Spieler nutzen.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Die Installation unserer Vollversion *Emergency 2013* erfolgt einfach über den entsprechenden Eintrag im DVD-Menü. Die Eingabe einer Seriennummer oder eine Online-Aktivierung ist für das Spiel nicht nötig. Fertig installiert, sollte das Spiel auf eurer Festplatte 10,7 GB Speicherplatz belegen. Sollte dies nicht der Fall sein, stellt sicher, dass ihr die Setup-Datei der Installation als Administrator auf eurem PC startet.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, P4 2,5 GHz/Athlon XP 2700+, 1 GB RAM, Geforce 6600/Radeon X1300 (256 MB) , 10,7 GB HD
Empfohlen: Windows Vista/7/8, Dualcore 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 4870 (512 MB)



Emergency 2013 lässt euch verschiedenste Katastropheneinsätze managen. Befehligt Lösch-, Rettungs-, Polizei- und Spezialkräfte, die auch in Wirklichkeit täglich viele Menschen retten und bergen.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- 15 packende Einsätze in verschiedenen europäischen Metropolen
- Vier Endlosspielkarten
- Vier Bonusmissionen
- Zusätzliches Vulkanszenario
- Multiplayermodus per LAN/Internet für bis zu 4 Spieler
- Detaillierte Einheiten
- Umfangreicher Fuhrpark
- Verschiedene Lösungswege
- Hoher Wiederspielwert
- Einsteigerfreundlich dank interaktivem Tutorial
- Herausfordernde Katastropheneinsätze in Echtzeit
- Bekannte Schauplätze wie Berlin, London, Moskau, Paris u. v. m.
- Motivierendes Bewertungs- und Achievementsystem der Einsätze
- Hübsche Grafik- und Lichteffekte
- Stimmiger Sound

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Emergency 2013

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (MAGAZIN)
- Meisterwerke: The Bard's Tale
- Rossis Welt: Leserbriefe
- Vollversion: Emergency 2013

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24
- Sid Meier's Starships
- Warhammer: The End Times – Vermintide

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TEST)
- Grim Fandango: Remastered
- Raven's Cry
- Resident Evil HD Remaster
- Total War: Attila

VIDEOS (VORSCHAU)
- Alone in the Dark: Illumination
- Battlefield: Hardline
- Blitzkrieg 3
- Dungeons 2: Sneak Peek mit Lesern
- Homeworld: Remastered
- Stranded Deep
- The Witcher 3: Wild Hunt



INHALT 03/15

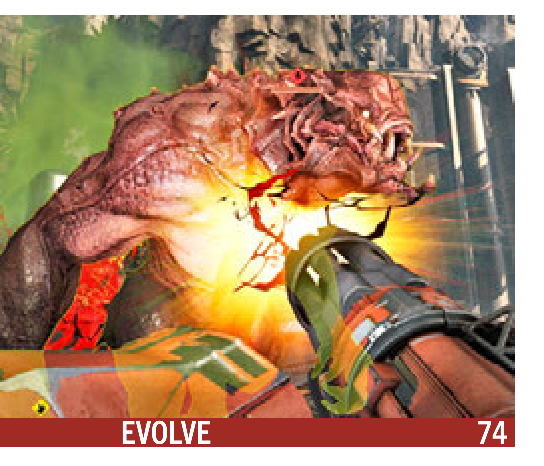


Lara Croft zeigt sich in *Rise of the Tomb Raider* noch glaubhafter und menschlischer als im letzten Abenteuer, davon konnten wir uns bei einem Gameplay-Event überzeugen.

AKTUELLES

VORSCHAU

TEST


EVOLVE 74


THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 66


RAVEN'S CRY 58


Vier PC-Games-Leser testen einen Tag lang Kalypsos zweiten Versuch, Dungeon Keeper neu aufleben zu lassen.
DUNGEONS 2 44


HOMEWORLD: REMASTERED 24

MAGAZIN

SERVICE

HARDWARE

EXTENDED

SPIELE IN DIESER AUSGABE



„Mach's gut, Peter Molyneux!"

Es wird Zeit, Abschied zu nehmen. Branchenveteran Molyneux hat viel mitgemacht, seine Götterspiele haben die Spielelandschaft jahrzehntelang geprägt. Ihn als Visionär zu bezeichnen, wäre nicht unangebracht. Doch viele seiner späteren Spiele (*Black & White*, *Fable*) lieferten nicht das, was der einstige Mastermind im Voraus angekündigt hatte. Nach vielen gebrochenen Versprechen hat Molyneux im Umgang mit seinem jüngsten Projekt *Godus* nun endgültig alles Vertrauen bei mir und vielen anderen PC-Spielern verspielt. In der Kickstarter-Kampagne versprochene Features werden wohl nie realisiert, das eingenommene Geld wurde für die Mobile-Variante zweckentfremdet und aus dem Plan, den Gewinner von Molyneux' App-Experiment *Curiosity* an den Einnahmen von *Godus* zu beteiligen, wird ebenfalls nichts. Kurz gesagt: Die Entwicklung des Spiels ist eine einzige Katastrophe. Sir Peter dürfte sich von diesem Schlag nicht mehr erholen, sein Ruf ist ruiniert. Fraglich, ob er jemals wieder ein einflussreiches PC-Spiel entwickelt. Das ist vielleicht auch besser so.

HORN DES MONATS*
STEFAN WEISS

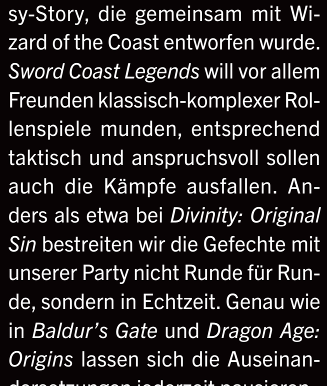


Vor lauter Schleichen in *Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes* verwechselte Stefan in seinem Test mal eben den Namen seines Helden. So behauptete er doch, dass man in die Rolle von Solid Snake schlüpft. Tatsächlich handelt es sich bei dem Protagonisten jedoch um Naked Snake, besser bekannt als Big Boss, der immerhin das Genmaterial zur Erschaffung von Solid Snake lieferte. Ist aber auch verwirrend, diese ganze Klonerei in *Metal Gear*. Um besser durchzublicken, darf Stefan sämtliche Lebensläufe aller Charaktere in der *Metal Gear*-Reihe büffeln und in einem Stammbaum darstellen.

* Unser ehemaliger Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

SWORD COAST LEGENDS

Neues D&D-Rollenspiel von Bioware-Veteranen



Neben einer anspruchsvollen Story-Kampagne bietet das *D&D*-Rollenspiel auch einen 1-gegen-4-Mehrspielermodus.

Am 13. Februar fuhr ein Freudenschrei durch die Rollenspielszene: Entwickler N-Space enthüllte an diesem Tag sein neues Projekt, das klassische Party-RPG *Sword Coast Legends*. An dem aufwendigen Titel arbeiten echte Genre-Veteranen, etwa Dan Tudge, der sich zuvor als Project Director und Produzent von *Dragon Age: Origins* seine Sporen verdient hat. Zu seinem Team zählen auch weitere ehemalige Bioware-Angestellte, die schon an Rollenspiel-Hits wie *Neverwinter Nights* und *Baldur's Gate* mitgewirkt haben. Und tatsächlich sollen Einflüsse dieser Spiele auch in *Sword Coast Legends* spürbar sein, das ebenfalls im Forgotten-Realms-Universum angesiedelt ist und auf der fünften Ausgabe des bewährten *Dungeons & Dragons*-Regelwerks basiert.



Multiplayer: Einer gegen vier

Bevor wir uns ins Abenteuer stürzen, erstellen wir unseren Helden aus fünf spielbaren Rassen und sechs unterschiedlichen Charakterklassen. Im Spielverlauf treffen wir dann auf mehrere NPCs, mit denen wir eine vierköpfige Party bilden. Die Entwickler versprechen eine aufwendige Einzelspielerkampagne mitsamt tiefgängiger Fantasy-Story, die gemeinsam mit Wizard of the Coast entworfen wurde. *Sword Coast Legends* will vor allem Freunden klassisch-komplexer Rollenspiele munden, entsprechend taktisch und anspruchsvoll sollen auch die Kämpfe ausfallen. Anders als etwa bei *Divinity: Original Sin* bestreiten wir die Gefechte mit unserer Party nicht Runde für Runde, sondern in Echtzeit. Genau wie in *Baldur's Gate* und *Dragon Age: Origins* lassen sich die Auseinandersetzungen jederzeit pausieren.

Besonders spannend klingt der Dungeon Master Mode: In diesem Mehrspielerpart schließen sich vier Spieler zu einer Gruppe zusammen, während ein fünfter Spieler die Rolle des Dungeon Masters übernimmt. Letzterer ist in der Lage, mithilfe simpler Tools eigene Abenteuer und Herausforderungen zu erstellen, welche die Koop-Gruppe dann meistern muss – der Dungeon Master kann dabei sogar in Echtzeit ins Geschehen eingreifen.



Schon in diesem Jahr geht's los

Bereits zwei Jahre Entwicklungszeit sind in *Sword Coast Legends* geflossen. N-Space ging dazu eine Partnerschaft mit Digital Extremes (*Warframe*) ein, um das Spiel ohne Publisher-Druck fertigstellen zu können. Schon im dritten Quartal 2015 soll das Rollenspiel über Steam erscheinen, auf der offiziellen Seite (siehe unten) sind bereits Vorbestellungen möglich. ❏

Info: http://swordcoast.com



Die Party-Kämpfe werden in Echtzeit ausgefochten, wir können das Geschehen allerdings jederzeit pausieren.

Felix meint:

D&D-Regelwerk, pausierbare Taktik-Kämpfe, spannender Mehrspielermodus und das alles von ehemaligen Bioware'lern – da müsste man als Rollenspieler schon arg abgebrüht sein, um sich nicht zu freuen! Klar, mit *Wasteland 2*, *Divinity: Original Sin* und *Pillars of Eternity* (das schon im März erscheint) sind Genre-Liebhaber zwar eigentlich schon ganz gut bedient – doch ich bin mir sicher, dass *Sword Coast Legends* trotzdem beste Chancen hat, in diesem Jahr ein echter Hit zu werden.



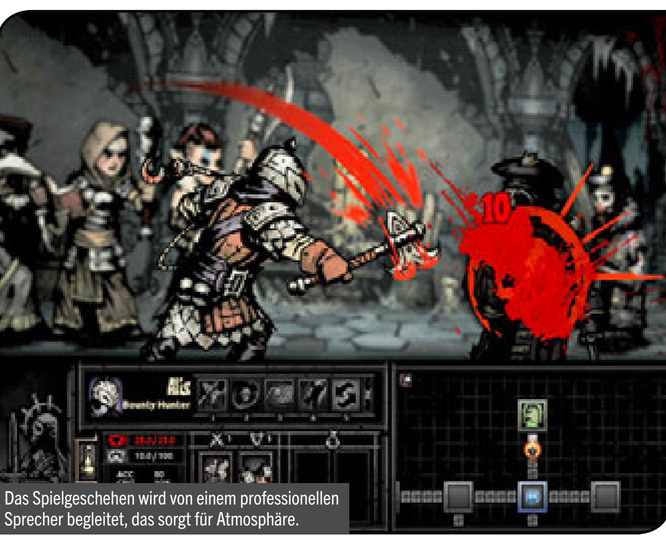
DARKEST DUNGEON

Knallharter Überraschungshit

In den knackigen Rundenkämpfen spielt selbst die Aufstellung der Kontrahenten eine große Rolle.

Für das Indie-Studio Red Hook Games entpuppt sich ihr Erstlingswerk *Darkest Dungeon* offenbar als Goldgrube: Die Early-Access-Version schoss bei der Veröffentlichung Anfang Februar in Rekordzeit an die Spitze der Steam-Charts. Dabei hatte sich der Erfolg bereits vor einem Jahr abgezeichnet, als die Entwickler einen Spendenaufruf auf Kickstarter starteten: Mit 313.000 US-Dollar wurde das Projekt krass überfinanziert, was sich nun aber auszuzahlen scheint – denn das Spiel wird seinem guten Ruf gerecht. Schon jetzt begeistert *Darkest Dungeon* mit einer erbarmungslosen RPG-Erfahrung, in der wir eine Gruppe unterschiedlichster Abenteurer in finstere Kerker begleiten. Der simple, aber wunderbar passende 2D-Grafikstil transportiert viel düstere Atmosphäre, dazu begleitet ein englischer Sprecher stimmungsvoll das Geschehen. In knackigen Rundenkämpfen müssen wir die Skills unserer Truppe klug einsetzen und dabei auch auf deren geistige Gesundheit achten – stiefeln unsere Recken nämlich zu lange durchs Dunkel, geht ihre Motivation flöten. Zwischen Missionen verwalten wir in einem Dorf unsere Mannschaft, kaufen Ausrüstung und Proviant und sorgen dafür, dass unsere Truppen wieder zu Kräften kommen. Das alles wirkt schon jetzt hochwertig umgesetzt – nur den erbarmungslosen Schwierigkeitsgrad sollten die Entwickler noch etwas entschärfen. ❑

Info: www.darkestdungeon.com



Das Spielgeschehen wird von einem professionellen Sprecher begleitet, das sorgt für Atmosphäre.

UNDERWORLD ASCENDANT

Ab unter die Erde!

Underworld Ascendant soll neben guter Rollenspielatmosphäre auch eine glaubhafte Monster-KI bieten, betonen die Entwickler.

Ultima Underworld zählte zu den ersten PC-Spielen, in denen Rollenspieler ihre Fantasy-Welten in echter 3D-Umgebung erkunden durften. Per Kickstarter möchte nun das Entwicklerteam Otherside Entertainment mit *Underworld Ascendant* einen Nachfolger des Klassikers finanzieren. Die Chancen auf Erfolg stehen gut, schon in der ersten Woche konnte das Team weit über die Hälfte der angepeilten 600.000 Dollar für das Projekt verbuchen. Otherside Entertainment besteht aus Genre-Veteranen, die neben *Ultima Underworld* auch bei *Thief: Dark Project*, *Deus Ex*, *System Shock* und *Neverwinter Nights* mitgearbeitet haben. *Underworld Ascendant* lässt den Spieler wieder in die weitläufigen, unterirdischen Areale namens Stygian Abyss abtauchen, die Story ist als Sequel zu *Ultima Underworld 1* und dessen Nachfolger *Labyrinth of Worlds* konzipiert. Ihr startet das Abenteuer wahlweise als Krieger, Magier oder Dieb. Die Charakterentwicklung erlaubt jedoch, Skills aller drei Grundklassen zu mischen. Das Zaubersystem besteht aus kombinierbaren Runen, mit denen ihr eigene Sprüche erschaffen könnt. Auf der unterirdischen Reise bekommt ihr es mit den Fraktionen Dunkelelfen, Zwerge und den pilzartigen Shambler zu tun. Die drei Parteien kämpfen um die Vorherrschaft in der Abyss und eure Entscheidungen sollen dazu beitragen, welche der Fraktionen schließlich Erfolg hat. Großen Wert legen die Entwickler auf die KI, mit der sich die Monster und Gegner glaubhaft verhalten sollen. Für die Heldenfigur sind auch Schleichspielmechaniken eingeplant. Die ersten Gameplayszenen, die auf Videos im Internet präsentiert wurden, schauen vielversprechend aus. Es wäre zu schön, das klassische *Underworld*-Feeling im modernen Gewand neu zu erfahren. *Underworld Ascendant* soll 2016 erscheinen. Falls dabei das Stretch-Goal von 1,2 Mio. Dollar erreicht wird, sogar mit Koop-Modus für zwei Spieler. ❑

Info: www.underworldascendant.com

NEUE SPIELE VON FOCUS HOME INTERACTIVE

Warhammer, Panzer und Rollenspiele

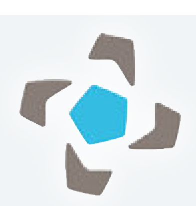
Der französische Publisher hat 2015 eine Menge Nischenspiele im Programm. Von den beiden Rollenspielen *Vampyr* der *Remember Me*-Macher und dem Nachfolger zu *Mars: War Logs* namens *The Technomancer* gab es auf einem Event in München nur wenig zu sehen. Wir rechnen mit einem Release 2016. Spiele mit *Warhammer*-Lizenz standen im Mittelpunkt. *Blood Bowl 2* etwa kombiniert Fantasy-Football mit Rundentaktik und glänzt mit einem pfiffigen Karrieremodus samt lustiger Kommentatoren. Noch mehr Skaven und Chaos-Dämonen erwarten euch in *Mordheim: City of the Damned*. In der gleichnamigen Stadt schlagt ihr euch in einem Mix aus *XCOM: Enemy Unknown* und *Valkyra Chronicles* mit eurer aufrüstbaren Kriegsbande durch vier Solo-Kampagnen oder tragt rundenbasierte Gefechte im Mehrspielermodus für zwei Spieler aus. Das macht dank der hohen Komplexität schon in der verfügbaren Early-Access-Version eine Menge Spaß, die Präsentation wirkt aber zuweilen arg trocken. Im *Warhammer 40k*-Universum angesiedelt ist der Ego-Shooter *Space Hulk: Deathwing*, bei dem die Unreal Engine 4 für sehr schicke Lichteffeke sorgt. Auf Basis des gleichnamigen Brettspiels lauft ihr durch düstere Korridore nur scheinbar verlassener Raumschiff-Relikte und wehrt Genestealer-Aliens ab. Das macht derzeit noch einen recht drögen Eindruck; für mehr Spaß könnte der Koop-Modus für vier Spieler sorgen. Solospieler geben den KI-Kollegen im Team auf einer Taktikkarte Befehle wie „Haltet diese Stellung". Den wohl spannendsten Eindruck aller Focus-Spiele macht momentan *Act of Agression*: Das Echtzeitstrategie-Spiel der *Wargame*-Macher ist das Spiel, das *C&C: Generals 2* hätte werden sollen – vor der Free2Play-Umstellung. Top! ❑

Info: www.focus-home.com



Blood Bowl 2 punktet mit schönen Stadien, toller Atmosphäre und viel Humor. Dazu gibt's viele Taktikoptionen – ein eigenwilliger Mix.

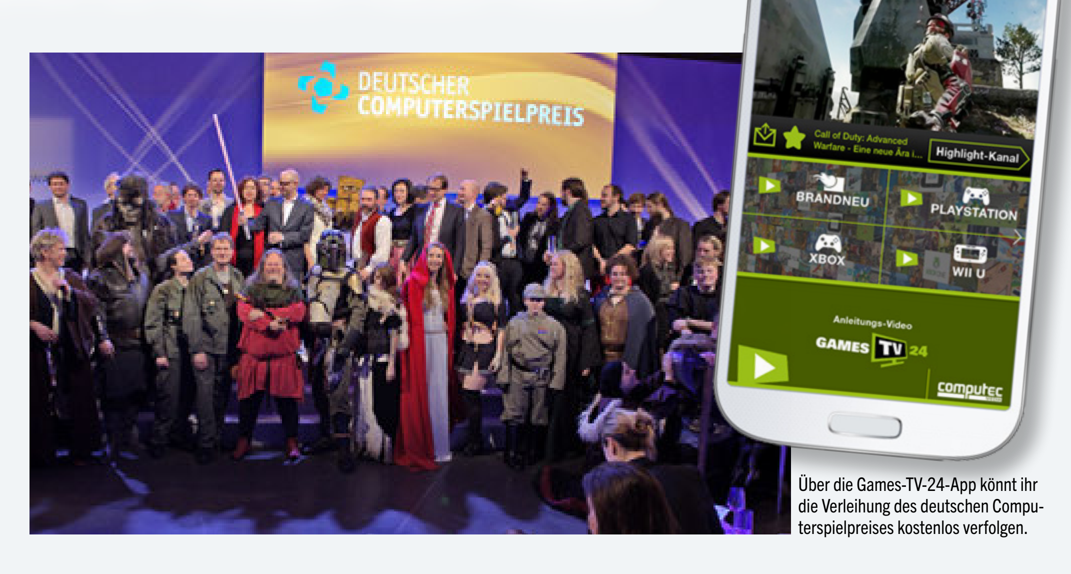

In *Mordheim* steuert ihr Zug um Zug Einheiten aus der Third-Person-Perspektive und wählt aus einer Fülle an Zaubern und Spezialangriffen.



DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Am 21. April ist es wieder soweit: Der Deutsche Computerspielpreis wird vergeben, erstmals in 14 Kategorien. Und ihr könnt dabei sein: Denn der PC-Games-Herausgeber Computec Media überträgt die Veranstaltung live und kostenlos über die Webseite dcp-live.computec.de. Wer das Event lieber auf dem Tablet oder dem Handy verfolgen möchte, kann dies über die (kostenlos im AppStore und Google Play herunterladbare) Games-TV-24-App tun. Weitere Infos zum Live-Stream und der Veranstaltung findet ihr in der kommenden PC Games. ❑

Info: www.dcp-live.computec.de
deutscher-computerspielpreis.de



Über die Games-TV-24-App könnt ihr die Verleihung des deutschen Computerspielpreises kostenlos verfolgen.

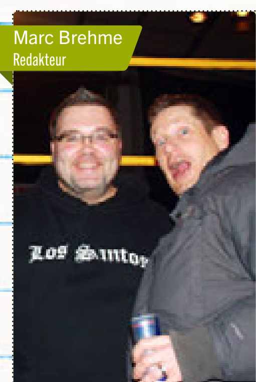
Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor:
Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Hungert:
nach guten neuen Spielen, die ihn aus seiner Lethargie reißen.
Hofft:
mit *Total War: Attila* einen vielversprechenden Kandidaten gefunden zu haben.
Braucht:
dafür aber erst mal einen neuen PC. Grafikkarte, Mainboard und CPU sind schon geordert.
Nutzt:
so lange den Netflix-Freimonat, um in Sachen TV-Serien auf dem neuesten Stand zu bleiben.



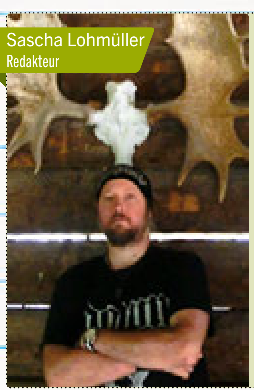
Marc Brehme
Redakteur

Wurde:
nach dem NEW-Wrestling-Event am 7. Februar von Ringsprecher Stefan Matern ge-photobombed. Hey, das sollte mein tolles Ring-Debüt-Bild werden!
Spielte:
Dead State, *Toonstruck* (danke für den GoG-Tipp, Felix!), *Battlefield: Hardline* (Beta), *Sterbendes Licht*, *Supreme League of Patriots*
Kann es kaum erwarten:
dass die nächsten Episoden von *Life ist Strange* erscheinen. Warum nur Episoden?? Waruuum???



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Mag:
den Winter nicht mehr so gern wie früher. Grund: Aufgrund der ausufernden Schneefälle in seinem dörfischen Bergdomizil versagen die beiden Satellitenschüsseln für Fernseher und Internet des Öfteren den Dienst.
Kommt:
gut bei seiner *Assassin's Creed*-Quest voran. Teil 3 (Spiel 5) ist fast geschafft!
Erkundet:
nach der PC-Games-Produktion polnische Gebirgsketten – streng beruflich, versteht sich.



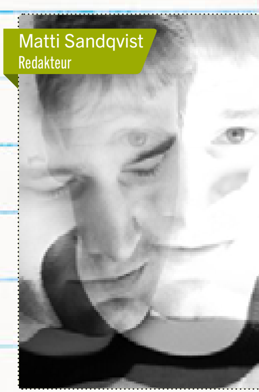
Sascha Lohmüller
Redakteur

Crawlt:
sich grad durch *Darkest Dungeon* und *Pixel Heroes*. Da werden Erinnerungen wach …
Lauscht:
beim abendlichen Zock aktuell viel Wintersun. Und das neue Enslaved-Album ist auch bald da.
Hat in diesem Winter:
viel zu wenig von seinem Pile of Shame abgearbeitet. So wird das nix.
Hat aber immerhin:
seine Grafikkarte gegen ein neueres Modell eingetauscht. Das reicht erst mal.



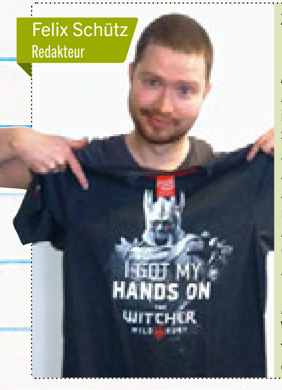
Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Freut sich:
auf den hoffentlich bald einsetzenden Frühling im Verbund mit den entsprechenden Temperaturen und Gefühlen.
Ärgert sich:
dass beim Thema Frühlingsgefühle ihm zuerst in den Sinn kommt, dass das Auto dringend eine Wäsche bräuchte. Früher war das irgendwie anders.
Wundert sich:
dass bei ihm unbemerkt ein Überschuss an Autos entstanden ist, und ist wild entschlossen, sich von zweien zu trennen.



Matti Sandqvist
Redakteur

Versucht:
verzweifelt, von seiner *Total War*-Sucht loszukommen. Zu dumm, dass mit *Attila* nun der vielleicht beste Teil der Serie erschienen ist – vielen Dank auch, Creative Assembly!
Freut sich:
über das hervorragende Serienangebot bei Netflix. Die nächsten Wochen heißt es jeden Dienstag: „Better Call Saul".
Ist bereits urlaubsreif:
und geht deshalb für ein paar Tage in Mittenwald wandern.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
The Book of Unwritten Tales 2, *Grim Fandango Remastered*, *Kingdom Rush Frontiers* (Android) und irgendein Zombiespiel.
Spielt derzeit:
Homeworld Remastered, *Darkest Dungeon*, *Far Cry 4* (hört das auch mal irgendwann auf?), *Dragon Age: Inquisition* (siehe *Far Cry 4*), *The Book of Unwritten Tales*, *Toonstruck* und *Kingdom Rush Origins* (Android).
Wünscht gewissen Leuten vom Trockenbau:
die Pest an den Hals.



Stefan Weiß
Redakteur

Bekam beim Kochen:
eine seltsame Kreatur im Gesicht zu spüren. Zum Glück war es kein Facehugger, sondern ein schmackhafter Tintenfisch (Pulpo).
Hat trotz massiver Bugs:
das Piratenabenteuer *Raven's Cry* für den Test komplett durchspielen können. Schön war das jedoch nicht.
Spielte zu Hause:
Far Cry 2 mit zusätzlichen Grafikmods, *Elite: Dangerous* mit Patch 1.1 und unsere Vollversion *Emergency: 2013*.



Foto: Florian Stangl

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



"Tillsammans"

"Wenn wir schon ausgerechnet den Finnen nach Schweden schicken, sollte zumindest einer von uns auf ihn aufpassen." Wie gut, dass neben dem Studio-Besuch bei Fatshark zeitgleich ein Termin bei den Just-Cause-Machern in Stockholm anstand. Peter war ein guter Babysitter und so blieben Matti ausnahmsweise die schwedischen Gardinen erspart.





"Lauf, Peter, lauf!"

Einmal aus dem Redaktionskerker entkommen, suchte Peter nach neuen Fluchtmöglichkeiten. So meldete sich unser Hansdampf in allen Gassen gleich für einen weiteren Termin an und durfte kurz vor Redaktionsschluss nach München fahren. Dort wurden ihm die neuesten Spiele von Focus Home Interactive präsentiert – und ihm eine Karriere als Football-Star schmackhaft gemacht.

Weltstadt Worms

Eigentlich könnten wir diese Seite auch zu "Aus dem aufregenden Jetset-Leben von Peter B." umtaufen. Nach seinem Stockholm-Besuch und vor der Fahrt nach München besuchte unser fleissiger Schreiberling mit vier treuen PC-Games-Lesern Kalypso in Worms. Dort durften die fünf ausgiebig Dungeons 2 spielen. Wie gut den vier Musketieren das Spiel gefiel, lest ihr ab Seite 44.



SPIELE UND TERMINE 03/15

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung | Test in dieser Ausgabe | Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2. Quartal 2015	-
	Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft	10. März 2015	12/14
	Assassin's Creed: Victory	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	-
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Juni 2015	04/14
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. März 2015	07/14
Seite 33	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	03/15
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
	Blood Bowl 2	Rundentaktik	Focus Home Interactive	2. Quartal 2015	-
	Cities: Skylines	Aufbaustrategie	Paradox Interactive	10. März 2015	-
Seite 56	Crookz: The Big Heist	Taktik	Kalypso Media	2. Quartal 2015	03/15
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
Seite 44	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	April/Mai 2015	08/14, 02/15, 03/15
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Daybreak Game Company	Nicht bekannt	-
	Fable Legends	Action	Microsoft	2015	-
Seite 30	Flagship	Echtzeitstrategie	Urban Logic Games	2015	03/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
Seite 32	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	April 2015	03/15
	Grand Ages: Medieval	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	-
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	24. März 2015	12/11, 12/12, 02/13, 06/13, 02/15
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14, 02/15
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2015	12/13, 02/15
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
Seite 26	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Top-Down-Action	Devolver Digital	März 2015	-
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2015	-
Seite 32	Into the Stars	Weltraumsimulation	Fugitive Games	3. Quartal 2015	03/15
Seite 36	Just Cause 3	Action	Square Enix	4. Quartal 2015	03/15
	King's Quest	Action-Adventure	Sierra	4. Quartal 2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	4. Quartal 2015	02/14, 05/14
	Lego Jurassic World	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	Juni 2015	-
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2015	-
Seite 33	Limit Theory	Weltraumsimulation	Procedural Reality	2015	03/15
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
	Minecraft: Story Mode – Episode 1	Adventure	Telltale Games	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
Seite 50	Mortal Kombat X	Beat 'em Up	14. April 2015	Warner Bros. Interactive	03/15
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
	Ori and the Blind Forest	Jump & Run	Microsoft	11. März 2015	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	-
	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	20. März 2015	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	26. März 2015	12/13, 08/14, 10/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
Seite 31	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	03/15
Seite 18	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14, 03/15
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	1. Quartal 2015	-
	Satellite Reign	Strategie	5 Lives Studios	2015	02/15
	Shadowrun: Hong Kong	Rollenspiel	Harebrained Schemes	3. Quartal 2015	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
Seite 30	Sid Meier's Starships	Rundenstrategie	2K Games	2. Quartal 2015	03/15
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	10/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2015	-
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	-
Seite 31	Starr Mazer	Adventure/Shoot 'em Up	Imagos Softworks	April 2016	03/15
Seite 33	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	2015	03/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	-
	Sword Coast Legends	Rollenspiel	Digital Extremes	2015	-
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	2015	-
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
Seite 29	The Mandate	Rollenspiel/Echtzeitstrategie	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	Bandai Namco	19. Mai 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14, 02/15
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13, 02/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Vampyr	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2015	-
	Victor Vran	Action-Rollenspiel	Haemimont Games	2. Quartal 2015	-
Seite 40	Warhammer: The End Times – Vermintide	Koop-Action	Fatshark	4. Quartal 2015	03/15
Seite 52	World of Warships	Mehrspieler-Action	Wargaming	2015	03/15



Im Licht des Sonnenaufgangs entdeckt Lara eine verlassene Siedlung – eines der größeren Gebiete.

Rise of the Tomb Raider

Aufstieg einer Legende: Wir haben die brandneue Lara bereits in Aktion erlebt.

Von: Felix Schütz & Katharina Reuß

Es gibt Schüsse, die gehen nach hinten los. Und dann gibt es da noch Fälle, die knapp am Prädikat „Debakel" vorbeischrammen. Wie etwa die Ankündigung von *Rise of the Tomb Raider*. Auf der Gamescom 2014 wurde das Spiel voller Stolz als Exklusivtitel beworben – für Xbox One und Xbox 360. Der entsetzte Aufschrei der Spieler ließ verständlicherweise nicht lange auf sich warten, immerhin hat *Tomb Raider* seine Wurzeln auf dem PC und der Sony Playstation, welche maßgeblich von dem damaligen Verkaufsschlager profitierte. Die Wut vieler Fans schlug allerdings schnell in Spott um, als Microsoft noch am gleichen Abend zugab, dass dieser Deal zeitlich begrenzt sei. Mit anderen Worten: Nach Ablauf einer (nicht näher genannten) Zeitspanne könnte *Rise of the Tomb Raider* problemlos auch auf anderen Plattformen erscheinen. Auf der PS4 zum Beispiel. Oder dem PC. Nur so ein Gedanke.

Weil ohnehin kaum noch jemand an einer PC-Umsetzung zweifelt (wir rechnen mit einer Ankündigung im Frühjahr 2016), haben wir uns bereits eine ausführliche Gameplay-Präsentation zu *Rise of the Tomb Raider* angesehen. Die lief natürlich komplett auf Xbox One, was der Grafikpracht aber sicher keinen Abbruch tat. Und auch spielerisch zeigte sich Lara Crofts neues Abenteuer in Bestform. Crystal Dynamics ruht sich nämlich nicht einfach auf alten Lorbeeren aus – das neue *Tomb Raider* soll den Erfolg des Vorgängers nicht nur wiederholen, sondern weit übertreffen.

Suche nach der Unsterblichkeit

Die Ereignisse aus dem düsteren Serien-Reboot *Tomb Raider* (2013) haben Lara gezeichnet. Auf der Insel Yamatai geriet die junge Frau in einen blutigen Überlebenskampf und sah sich erstmals gezwungen zu töten. Ein Jahr später ringt Lara immer noch mit den grausamen Erinnerungen. Doch da ist noch etwas anderes, das ihr keine Ruhe lässt: Die Entdeckung der jahrhundertealten, unsterblichen Sonnenkönigin Himiko. Jeder, dem Lara davon erzählte, zweifelte an ihrem Verstand, in ein normales Leben fand sie darum nicht mehr zurück.

Um das Erlebte zu verarbeiten und um endlich einen Beweis für ihre Geschichte zu liefern, stürzt sie sich in Nachforschungen zu Unsterblichkeitsmythen – und wird schließlich fündig. Ihre Spur führt sie nach Russland, genauer: ins kalte Sibirien, wo ein Gutteil des Spiels stattfinden wird. Dort soll sich nämlich die sagenumwobene Stadt Kitezh verbergen, in der Lara endlich Antworten finden will. Es

In *Rise of the Tomb Raider* wirkt Lara zwar gereifter und abgeklärter als im letzten Teil, doch am Konzept einer menschlichen, verletzlichen Heldin ändert Crystal Dynamics nichts.

Der Kampf Mensch gegen Natur soll in *Rise of the Tomb Raider* noch stärker in den Vordergrund treten. Aus dem Pelz dieses Bären bastelt sich Lara neue Ausrüstung.

wird noch weitere Spielgebiete geben, doch ob diese auch außerhalb von Russland liegen werden, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Ein Bild (Seite 21) zeigt Lara aber bereits ohne dicke Winterklamotten in einer sandigen Wüstenumgebung, man wird also nicht nur in frostiger Wildnis unterwegs sein. Sicher ist außerdem, dass die neuen Gebiete und Hubs zwei bis drei Mal größer ausfallen sollen als im Vorgängerspiel. Das passt, immerhin ist Lara nicht die Einzige, die es auf die Mysterien Kitezhs abgesehen hat: Eine geheimnisvolle paramilitärische Organisation namens Trinity hat ebenfalls ein Auge auf die Sagenstadt geworfen und entsendet eine kleine Privatarmee, die das Areal sichern und Lara nach Leibeskräften den Tag versauen soll.



Mit ihren zwei Kletteräxten kommt Lara flott an gefrorenen Wänden hinauf.

Frostiger Empfang

Rise of the Tomb Raider beginnt in einem dichten Schneetreiben, irgendwo im sibirischen Gebirge. Während wir noch die hohe Weitsicht bewundern, die den Blick auf eine glaubhafte Tundra mit dichten Nadelwäldern und schicker Bergkulisse freigibt, kämpft sich Lara tapfer durchs bitterkalte Gestöber. An ihrer Seite: der treue Jonah, den wir im Vorgängerspiel als Schiffskoch kennengelernt haben. Gemeinsam stapfen die beiden durch den kniehohen, aufwendig simulierten Schnee, in dem sie detaillierte Fußspuren hinterlassen. Schließlich erreichen sie eine Höhle, in der die von Eis bedeckten Wände realistisch das Licht von Laras Fackel zurückwerfen – genau wie die umherwirbelnden Schneeflocken sollen auch diese aufwendigen Reflexionen komplett in Echtzeit berechnet sein.

Das Duo setzt seinen Weg unbeirrt fort, gelangt schließlich unter freien Himmel – und findet sich vor einem gewaltigen Abgrund wieder. Ihr Ziel befindet sich einige Meter oben auf dem Berg und das Wetter wird zunehmend schlimmer. Es hilft nichts, die beiden müssen da rauf – wer den Vorgänger gespielt hat, der ahnt bereits, dass Crystal Dynamics nun eine aufregende Klettersequenz folgen lässt, in der sich Laras Akrobatikkünste fließend mit stark geskripteten Szenen abwechseln.

Die Kunst, zu überleben

Entschlossen greift die sichtlich gereiftere Lara zu ihren bewährten Kletteräxten (diesmal hat sie zwei!), springt beherzt über den Abgrund, rammt ihr Werkzeug in letzter Sekunde in die Eiswand. Jonah tut es ihr gleich und gemeinsam, durch ein Sicherungsseil verbunden, arbeiten sich die beiden mühsam nach oben. Kenner des Vorgängers (in dem sich die Katastrophen nur so aneinanderreihten!) zählen vermutlich schon die Sekunden, bis das Unvermeidliche geschieht: Die Eiswand zerbricht und Lara stürzt vor Panik kreischend in die Tiefe – wer glaubt, die Heldin habe sich nach dem deftigen Vorgängerspiel zur gefühlskalten Alleskönnerin gewandelt, sieht sich spätestens hier eines Besseren belehrt. Lara



Wie im Vorgänger wählen die Entwickler dramatische Perspektiven, um filmartige Spannung zu erzeugen.

baumelt am Sicherungsseil und muss nun hin- und herschwingen, um wieder eine Wand zu erreichen. Diese Szene ist nicht geskriptet; der Entwickler, der uns die Szene live vorspielt, nutzt dazu wie im ersten *Tomb Raider* die Analogsticks seines Gamepads.

Dramatische Inszenierung

Mit ihrer Axt findet Lara endlich sicheren Halt. Doch sie löst ihr Seil zu Jonah, verabschiedet sich: „Ich muss alleine weiter." So setzt sie ihren Weg fort. Doch typisch *Tomb Raider* währt der Friede nicht lange: Oben angekommen löst sich eine Lawine, die Schneemassen donnern vom Hang herab – wenn Lara nicht schnell Schutz findet, war es das mit der Archäologenlaufbahn. Die Fluchtsequenz ist packend inszeniert, aber kein Pappenstiel: Noah Hughes, der Creative Director am Gamepad, verpasst das winzige Zeitfenster, in dem Lara einen Sprung über eine tiefe Schlucht meistern muss – sie stürzt in die Tiefe und wir sehen zum ersten Mal den Game-Over-Bildschirm. Eine sehr kurze Ladezeit später versucht Hughes es erneut, der Sprung gelingt und Lara flüchtet sich in Sicherheit.

Frau Croft craftet kräftig

In der russischen Wildnis bekommt Lara nichts geschenkt – der Kampf Mensch gegen Natur soll in *Rise of the Tomb Raider* darum noch stärker in den Vordergrund rücken. So gibt es nun neben einem fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel auch ein dynamisches Wettersystem, das beispielsweise die Sicht erschwert und sich auch auf die Tierwelt auswirkt. Mit dem Fell bestimmter Wölfe oder Bären ließe sich beispielsweise Laras Winterjacke auskleiden – keine schlechte Idee im beißend kalten Klima Sibiriens. Doch wer so ein spezielles Tier vor den Jagdbogen bekommen will, muss sich beispielweise im Dunkeln auf die Pirsch begeben. Das alles ist deshalb so wichtig, weil auch das Crafting-System eine deutliche Aufwertung erfährt: Wo Lara im Vorgänger nur Bergungsgut sammeln musste, gilt es in *Rise of the Tomb* Raider nun vielfältigeres Material zu beschaffen. Wenn es Lara gelingt, einen bestimmten Hirsch zu erlegen, kann sie dessen Geweih beispielweise dazu verwenden, ihren Bogen zu verbessern oder unter Umständen sogar eine neue Waffe herzustellen. Und stark blutende Verletzungen werden mit Umschlägen aus frischen Kräutern behandelt, die sie in der Umgebung findet. Sogar Munition kann Frau Croft nun in Eigenregie herstellen, etwa tödliche Giftpfeile, mit denen sie ihre Beute lautlos und unauffällig ausschalten kann. Außerdem lassen sich mit bestimmten Rohstoffen neuerdings Granaten basteln. All das erledigt Lara wie gewohnt an Lagerfeuern, wo sie auch ihre gesammelten Erfahrungspunkte in neue Fertigkeiten und Boni

KOMMT DAS ÜBERHAUPT FÜR DEN PC?

Exklusiv oder nicht? Die Ankündigung von Rise of the Tomb Raider endete in einem PR-Debakel.

Kurz nachdem Darrell Gallagher (Studioboss von Crystal Dynamics) auf der Gamescom 2014 die Bühne betreten hatte, um *Rise of the Tomb Raider* mit Inbrunst anzukündigen, fegte ein Shitstorm durchs Internet, der sich gewaschen hatte. Kein Wunder: Gallagher verkündete stolz, das Action-Adventure werde exklusiv für Xbox One und Xbox 360 erscheinen. „Only on Xbox!" trällerte auch Microsofts PR-Abteilung fleißig durch die sozialen Netzwerke. Enttäuschung und Ratlosigkeit bei den Fans – immerhin ist *Tomb Raider* seit gut 18 Jahren eine klassische Multiplattform-Marke, die auf dem PC und der Playstation ihre Wurzeln hat. Sollte damit nun etwa Schluss sein? Nein! Denn noch am gleichen Tag der Ankündigung machte Microsoft einen peinlichen Rückzieher und gab zu verstehen, dass man das Spiel lediglich „zeitexklusiv" für Xbox One und Xbox 360 habe. Bedeutet: Früher oder später dürfte *Rise of the Tomb Raider* auch auf anderen Plattformen erscheinen. Offiziell wird darüber zwar kein Wort verloren, doch im Grunde zweifelt niemand daran, dass das Spiel früher oder später (vermutlich Letzteres) auch für PC und PS4 erscheinen wird. Wann genau das der Fall sein wird, ist natürlich noch unklar. Da die Xbox-Fassungen aber pünktlich zum Weihnachtsfest 2015 fertig sein sollen, gehen viele Spieler und Experten davon aus, dass die möglichen Umsetzungen erst in der zweiten Jahreshälfte 2016 erscheinen werden.

Gamescom 2014: Während der Microsoft-Konferenz kündigte Darrell Gallagher das neue *Tomb Raider* als Xbox-Exklusivtitel an.

Wer entwickelt was?

Microsoft hat nicht nur die zeitexklusiven Vertriebsrechte, sondern ist auch finanziell an der Entwicklung beteiligt und wird die Xbox-Fassungen selbst veröffentlichen. Die Markenrechte liegen aber nach wie vor bei Square Enix, die beiden Unternehmen sind lediglich für das Spiel eine Partnerschaft eingegangen. Entwickler Crystal Dynamics konzentriert sich ausschließlich auf die Xbox-One-Fassung, die Xbox-360-Umsetzung entsteht dagegen bei dem niederländischen Studio Nixxes. Dieses Team gilt seit vielen Jahren als Spezialist für Umsetzungen und portierte zig Titel von Eidos und Crystal Dynamics (darunter *Thief*, *Deus Ex: Human Revolution* und *Tomb Raider*) auf andere Plattformen. Auch die PC-Fassungen dieser Spiele stammen allesamt von Nixxes. FALLS *Rise of the Tomb Raider* also noch für andere Plattformen erscheint, dürfte fast sicher sein, das Nixxes sich um den PC-Port kümmern wird.



Nixxes ist auf Portierungen spezialisiert und entwickelt derzeit die Xbox-360-Fassung von *Rise of the Tomb Raider.*



Lara ist nicht nur in eisigen Höhen und der frostigen Tundra Sibiriens unterwegs. Auf diesem Bild sehen wir sie in ihrem typischen ärmellosen Look. Rechts oben im Bild: ein Helikopter der mysteriösen Trinity-Geheimorganisation.

In *Tomb Raider* (2013) begegnete Lara zum ersten Mal einer unsterblichen Seele, was ihr aber kaum jemand glauben will. In Kitezh hofft sie nun weitere Beweise zu finden.

steckt. Manche davon verbessern ihre Talente beim Crafting, andere steigern ihre Überlebenschancen oder gewähren ihr neue Vorteile im Kampf. Ein Rollenspiel oder gar einen bockigen Survival-Simulator braucht man aber nicht zu befürchten, beispielweise muss Lara auch diesmal weder essen noch schlafen – *Rise of the Tomb Raider* ist und bleibt ein Action-Adventure.

Gutes Werkzeug ist alles

Ähnlich seinem Vorgängerspiel wird auch *Rise of the Tomb Raider* einem losen „Metroidvania"-Designansatz folgen. Bedeutet: Lara wird erst bestimmte Ausrüstungsgegenstände erbeuten müssen, um neue Levelabschnitte erreichen zu können. Im ersten *Tomb Raider* war das zum Beispiel ein Bogenseil, mit dem Lara entfernte Objekte zu sich heranziehen konnte. Welche Gerätschaften wir einsetzen dürfen, wollte Crystal Dynamics noch nicht verraten, aber allzu abgehoben dürfte die Ausrüstung auch diesmal nicht sein – zwar wird auch *Rise of the Tomb Raider* starke Fantasy-Elemente auffahren, doch genau wie im Vorgänger sollen Geschichte, Ausrüstung und Design grundsätzlich in der Realität verankert bleiben. Es ist also nicht zu befürchten, dass Lara später mal mit magischem Feuerstab und Engelsflügeln durch die Gegend fegt.

Mehr Tomb-Raider-Feeling

Mit der neuen Ausrüstung wird Lara auch endlich ordentliche Gräber und Höhlen erkunden dürfen – die waren im Vorgänger noch deutlich zu klein und nebensächlich geraten. Das weiß auch Crystal Dynamics, immerhin haben die Entwickler versucht, so viel Käufer-Feedback wie möglich auszuwerten und umzusetzen. Ausgiebige Grabräubertouren durch abwechslungsreiche Dungeons inklusive aufwendiger Puzzles standen weit oben auf der Wunschliste der Fans, also kommen sie rein. Wie genau diese Levels aussehen werden, wollte Crystal Dynamics noch nicht zeigen, immerhin sahen wir aber schon unterirdische Seen und stimmungsvolle Lavagruben. Diese Bereiche zu erkunden soll sich auszahlen, denn als Belohnung für Laras Forscherdrang winken besondere Items. Hoffentlich sind darunter auch einige neue Waffen – im Vorgänger war Laras Arsenal nämlich noch arg überschaubar. Nebenbei kommen die optionalen Dungeons auch der Spielzeit zugute – wer alles entdecken will, soll bis zu 20 Stunden beschäftigt sein.

Das geht noch besser

Tomb Raider gilt als erfolgreicher Marken-Reboot, das Spiel verkaufte sich ordentlich und räumte starke Kritiken ab. Das Spiel war gut, keine Frage – doch perfekt war es auch nicht, was sogar Crystal Dynamics ähnlich sieht. Einige Fans beklagten beispielweise, dass Lara zu oft zur Waffe greifen muss und dass ihre Wandlung vom verletzlichen Opfer zur routinierten Kämpferin zu plötzlich vonstatten geht. *Rise of the Tomb Raider* soll das besser machen. Davon können wir uns selbst überzeugen, als Lara gerade am Lagerfeuer sitzt und gemütlich ihren Bogen mit einem Hirschgeweih und ein paar Zweigen aufwertet: Ein Funkspruch trudelt ein, die Trinity-Organisation treibt in der Nähe ihr Unwesen, die Truppe sucht nach einem versteckten Höhleneingang. Lara schnappt sich ihre Ausrüstung und stiefelt los. Auf ihrem Weg zu den Gegnern – so viel Zeit muss sein! – durchquert sie ein kleines Waldgebiet und findet sich schließlich auf einer Lichtung wieder. In der Mitte: eine prachtvolle Ruine. Kurz vergessen wir, dass wir es eigentlich auf Trinity abgesehen haben, als Lara die Säulen des Bauwerks genauer untersucht. Und tatsächlich: Im Gemäuer sind alte Schriftzeichen zu erkennen. Der Creative Director Hughes erklärt: „Später im Spiel, wenn man ein paar Nachforschungen angestellt hat, kann Lara diese Buchstaben entziffern und vielleicht Hinweise auf einen verborgenen Schatz finden." Doch dafür ist jetzt keine Zeit – die Trinity-Soldaten warten!

Grüße aus der Wildnis

Lara folgt dem Funksignal, die Nacht ist mittlerweile hereingebrochen. Dann geht plötzlich alles ganz schnell: Ein markerschütternder Todesschrei dröhnt aus Laras Funkgerät (das übrigens physikalisch korrekt an ihrem Gürtel um-

herbaumelt). Die junge Archäologin sputet sich – und kommt doch zu spät: Die Schreie stammen von einigen Trinity-Soldaten, die gerade nach allen Regeln der Kunst von einem riesigen Bären zerfetzt werden. Liebe Kinder, falls ihr hier mitlest: Dieses Spiel ist nix für euch.

Während der Bär sich noch über seine Trinity-Beute hermacht, nutzt Lara die Gelegenheit, um einige der Leichen zu untersuchen und ihnen ein paar kostbare Patronen abzuluchsen. Die brauchen sie immerhin eh nicht mehr. Doch das Manöver schlägt fehl und das wütende Bärchen stürmt fauchend auf Lara zu. Im letzten Augenblick hechtet die Heldin zur Seite und jagt dem gewaltigen Tier einen Pfeil in die Nase. Auch das war keine gute Idee: Der Bär heult vor Schmerzen auf, schlägt um sich und erwischt Lara am Arm. Das Bild färbt sich rot, denn genau wie im Vorgänger gibt es keine schnöde Lebensenergieleiste oder andere überflüssige Bildschirmanzeigen. Lara flüchtet sich hinter einen Felsen, wo sie eilig ein paar zusätzliche Giftpfeile herstellt – das geht neuerdings nämlich auch unterwegs. Doch zum Einsatz kommen die Geschosse nicht mehr. Es folgt eine stark geskriptete Quicktime-Sequenz, die deutlich macht, dass der Kampf mit dem Bären nicht zufällig stattfindet, sondern genau so von den Entwicklern beabsichtigt war: Das Biest treibt Lara vor sich her, bis an einen Abgrund heran – dort weicht die junge Frau geschickt aus und das Tier stürzt ins Verderben. Lara, der seit dem letzten Spiel kaum ein Flecken heiler Haut geblieben ist, reißt eine zerrissene UdSSR-Fahne von einem Mast ab und verbindet sich damit die Wunde an ihrem Arm. Derweil geht die Sonne auf – so können wir einen ersten Blick auf eine riesige, scheinbar verlassene Siedlung werfen, die sich über ein nahe gelegenes Tal erstreckt. Diese kleine Stadt, die noch aus Zeiten des Kalten Krieges stammt, ist der erste große Hub im Spiel, von dem aus sich Lara später zu weiteren Gebieten aufmachen wird. Die Levels sollen dabei nicht nur deutlich größer, sondern auch weniger schlauchartig ausfallen als im Vorgängerspiel. Die größere Fläche will Crystal Dynamics für mehr Puzzles und Orte zum Erkunden nutzen, außerdem sollen Rätsel und Klettereinlagen wieder schlüssig in die Umgebungen eingebunden sein. Das war immerhin schon eine große Stärke des Vorgängers.

Taktische Vielfalt

Die Entwickler laden nun einen fortgeschritteneren Spielstand, in dem Lara neben dem Bogen auch eine Pistole mit sich führt. Die Heldin ist in der besagten Siedlung unterwegs, es ist Nacht und um ein Lagerfeuer haben es sich mehrere Trinity-Soldaten gemütlich gemacht. Nun könnte Lara natürlich in bester Rambo-Manier drauflosstürmen und alles kurz und klein ballern. Crystal Dynamics möchte den Spieler aber nicht dazu zwingen, darum gibt's nun neue Möglichkeiten, einen Kampf ganz zu umgehen oder ihn zumindest hinauszuzögern. Zum vollwertigen Schleichspiel mutiert *Rise of the Tomb Raider* zwar definitiv nicht, aber immerhin hat Lara nun mehr Tricks auf Lager. So kann sie nun beispielsweise tauchen und sich so ungesehen an einer Wache vorbeistehlen. Oder sie schlägt sich in ein Gebüsch, um dem Lichtkegel einer Patrouille auszuweichen. Vor allem kann Lara nun sogar an Bäumen hochklettern, das war im Vorgängerspiel nicht möglich. So wartet sie einfach auf einem Ast, bis der Gegner vorbeigezogen ist. Um schnell zu erfassen, welche Stellen der Umgebung man taktisch nutzen kann, ist wieder Laras bewährter Sichtmodus „Überlebensinstinkt" an Bord. Auf Tastendruck werden so wichtige Interaktionsobjekte in der Nähe eingefärbt. Und natürlich kann sich Lara auch wieder lautlos von hinten an einen Feind heranschleichen und ihn mit einer brutalen Nahkampfattacke niederstrecken – die USK darf schon mal den



Eine Lawine rollt heran: In solchen Szenen werden wieder Quicktime-Sequenzen anfallen.

Die junge Lara wirkt zwar reifer als im letzten Spiel, aber immer noch verletzlich und glaubhaft.

Die aufgebohrte Crystal Engine begeistert mit einem hohen Detailgrad, schicken Reflexionen im Eis und aufwendiger Schnee-Berechnung.

Ab-18-Sticker bereithalten. Zumal Lara nun auch Sprengfallen an getöteten Feinden anbringen kann, auch das ist nicht gerade die feine Art. Anschließend geht sie in Deckung, wirft eine Flasche oder ein Steinchen zu der Leiche oder stellt neben ihr ein Radio auf, um weitere Gegner anzulocken, die sich dann natürlich mit einem Knall ins Jenseits verabschieden. Auch sonst wird nicht an Brutalität gespart: Neuerdings kann Lara umherliegende Äxte und Messer nutzen, um Feinde mit dem Konzept des Luftröhrenschnitts vertraut zu machen. Nochmal: Das Siegel „Keine Jugendfreigabe“ kommt bei diesem Spiel mit Ansage.


Die detailliert gestalteten, aufwendig texturierten Eishöhlen lassen den Grafikprozessor schwitzen – hoffentlich irgendwann auch auf dem PC.

Action satt

Abseits der ganzen neuen taktischen Finessen bietet *Rise of the Tomb Raider* aber natürlich auch die gleichen spaßigen Third-Person-Ballerein, die man schon aus dem Vorgänger kennt. Crystal Dynamics möchte nicht weniger, aber keineswegs mehr Kämpfe bieten als im ersten *Tomb Raider*. Vielmehr soll der Spieler nun selbst entscheiden, ob und wann er einen Kampf beginnt und vor allem, auf welche Weise er das tut – dank Laras neuer Taktiken kann sie sich beispielsweise zunächst einen Vorteil verschaffen und die bestens ausgerüsteten Trinity-Truppen dezimieren, bevor sie sich in die Schusslinie begibt. Wie spaßig und glaubhaft das Ganze am Ende wird, dürfte auch die KI mitentscheiden. Bei der Gameplay-Präsentation reagierten die Gegner zwar artig auf Geräusche, doch sobald Lara einen Feind ausschaltet, während der gerade etwas einem Kollegen zubrüllt, schien das den Gegnern noch ziemlich gleichgültig zu sein. Hier darf Crystal Dynamics ruhig noch ein bisschen nachbessern. Natürlich kann aber selbst die beste KI nicht mit echten Spielern mithalten – ob auch *Rise of the Tomb Raider* wieder einen so robusten Mehrspielermodus wie im Vorgängerspiel enthalten wird, wollte Crystal Dynamics noch nicht verraten.

Fantastische Grafik

Mit *Rise of the Tomb Raider* möchten die Entwickler einen saftigen Qualitätssprung hinlegen, vergleichbar mit Ubisofts *Assassin's Creed* oder Sonys *Uncharted*-Reihe, bei denen die Debütspiele von ihren Nachfolgern weit übertroffen wurden. Es gibt mehr zu entdecken, ein komplexeres Crafting-System, gefährlichere Gegner und viele neue taktische Möglichkeiten im Kampf. Aber auch technisch soll *Rise of the Tomb Raider* an seinem Vorgänger vorbeiziehen, was angesichts der vorgespielten Szenen auf Xbox One locker hinhauen dürfte: Die Schnee- und Wettereffekte sehen in Bewegung hervorragend aus und die Texturen der Umgebungen wirken sehr scharf und detailreich. Am schönsten ist aber die Heldin selbst: Für die neue Lara Croft setzt Crystal Dynamics voll auf Motion Capture, mit dem auch Laras Gesichtszüge bis hin zu ihren Augen erfasst und glaubhaft umgesetzt werden sollen.


Nahe am animierten Film: Laras Mimik wirkt viel glaubhafter und echter als im Vorgänger.

Auf modernen PCs könnte das Spiel freilich noch mal ein gutes Stück besser aussehen – doch bis es so weit ist, müsste Square Enix überhaupt erst mal eine Umsetzung ankündigen. ❑

„Die Technik? Super. Aber ich will mehr von den Dungeons sehen!“ *Katharina Reuß**

Das, was Fans wohl am meisten an *Rise of the Tomb Raider* interessiert – nämlich die Verliese – nahm den geringsten Raum der Präsentation ein. Sehr schade, auch wenn der Rest des Spiels unbestritten großartig aussieht. Dass der Cocktail aus geskripteten Momenten, dramatisch inszenierten Zwischensequenzen, Action, Survival und Stealth der modernen Spielergemeinschaft mundet, das hat der Vorgänger bereits bewiesen. Damit *Rise of the Tomb Raider* ebendiesen Vorgänger aber deutlich übertrumpft, braucht es mehr als eine bessere Grafik und größere Umgebungen. Ich möchte knackige Rätsel in atemberaubenden Dungeons, die nicht verschämt am Rande der Handlung platziert werden. Auch in die Story, um die sich abermals die Autorin Rhianna Pratchett kümmert, setze ich große Hoffnungen.

* Katharina Reuß ist Redakteurin für unsere Schwesterzeitschrift Games Aktuell.

„Frau Croft folge ich ja gern nach Sibirien. Aber nicht auf die Xbox.“ *Felix Schütz*

Blenden wir die blöde Exklusiv-Geschichte doch mal aus. Ja, okay, kommt das Spiel halt zuerst auf Xbox One und eine PC-Fassung ist *noch* nicht angekündigt. Hat man das aber erst mal verdaut, macht das Spiel einen tollen Eindruck. Besonders auf die ausgedehnten Gräber und Dungeons voller Puzzles freue ich mich, die hatten mir im Vorgänger gefehlt. Außerdem bin ich neugierig, wie Laras Story weitererzählt wird – ihre verletzliche Figur war im letzten Spiel nämlich eine erfrischend menschliche Abwechslung zu all den hohlen Testosteron-Klötzen, die man sonst in Actionspielen antrifft.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
PUBLISHER: Microsoft (Xbox One-Fassung)
TERMIN: Nicht bekannt (vermutlich 2016)

EINDRUCK **SEHR GUT**

Homeworld Remastered Collection

WARUM KEIN TEST?

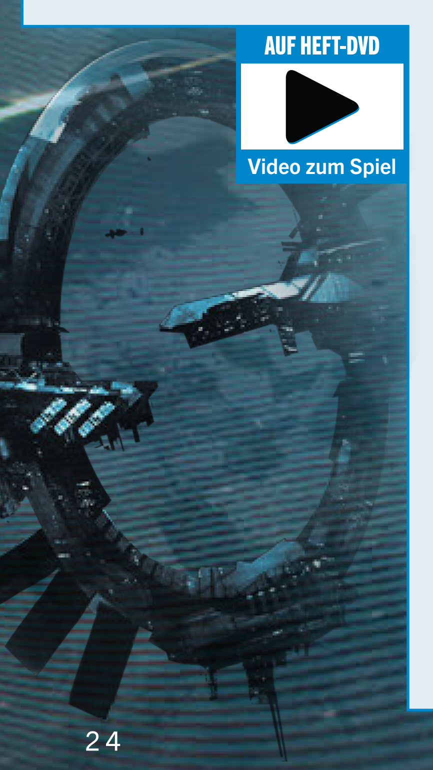
Unsere Vorschauversion war noch nicht zum Test freigegeben, Entwickler Gearbox befand sich bis nach Redaktionsschluss auf Bug-Jagd. Schwerwiegende Fehler sind uns jedoch nicht aufgefallen.

AUF PCGAMES.DE Den finalen Test samt Wertung findet ihr auf unserer Webseite.

Dank neuer Hintergründe und eines komplett überarbeiteten Beleuchtungssystems sehen die Raumschlachten so schick wie nie zuvor aus.

Von: Peter Bathge

Alte Liebe rostet nicht – dank eines Ölwechsels der Shooter-Spezialisten von Gearbox.



AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Episch ist so ein überstrapaziertes Wort. Jeder zweite Kinofilm, jedes nächstbeste PC-Spiel wird mit diesem Adjektiv umschrieben. Aber die Raumschlachten aus *Homeworld*, die schienen im September 1999 wie gemacht für dieses Wort.

Jägerstaffeln, die – einen farbigen Schweif hinter ihren Triebwerksdüsen herziehend – in Formation durch die samtene Schwärze des Alls gleiten und riesige Zerstörer umschwirren wie lästige Fliegenschwärme. Ein massives Mutterschiff, das von Dutzenden Fregatten gepiesackt wird, deren Laserstrahlen in glitzernden Bögen aus Licht die Finsternis zerschneiden. Majestätisch dahin schwebende Flotten, deren Torpedos hungrig in Richtung Gegner rasen. Raumschiffe, die in Explosionen vergehen wie in einem Blütenmeer aus Feuer und Hitze, in Sekundenschnelle verschluckt von der Kälte des Vakuums. Und im Hintergrund dieser unvergessliche Soundtrack, mal chorale Gesänge aus der Kathedrale des Universums mit *Adagio for Strings*, mal sanftes Hintergrundrauschen, mal treibende Kriegstrommeln. Einfach episch, dieses *Homeworld*.

Wer es damals verpasst hat, muss nicht verzweifeln, denn mit der *Remastered Collection* bringt Gearbox – ausgerechnet Gearbox, die Shooter-Experten hinter *Borderlands* – dieses grandiose Erlebnis zurück. Angepasst für moderne Betriebssysteme, aufpoliert mit einer Unzahl an grafischen Effekten und in Sachen Bedienung leicht angepasst. Nur der Kern der Science-Fiction-Oper ist unverändert geblieben: herausfordernde Echtzeitstrategie mit echter 3D-Navigation, taktisch anspruchsvoll und komplex. Ach ja: Hatten wir schon „episch" erwähnt?

Zweiteilige Weltraum-Oper

Wer bei der ausschließlich über Steam erhältlichen *Homeworld Remastered Collection* zum Preis von rund 30 Euro zuschlägt, der erhält an die 100 Stunden Einzelspielerspaß. So lange dauert es nämlich durchschnittlich, *Homeworld* und *Homeworld 2* durchzuspielen. Die beiden Titel sind doppelt enthalten: einmal als Remaster und einmal in der auf Windows 7 & Co. lauffähigen, ansonsten aber unveränderten Klassikvariante. Aus lizenzrechtlichen Gründen fehlt übrigens das (sehr gute) Add-on *Cataclysm*, das nicht auf dem Mist von *Homeworld*-Erfinder Relic gewachsen ist, sondern bei Barking Dog Studios entstand.

Echte Dreidimensionalität

Von diesem kleinen Schönheitsfehler abgesehen, ist die *Homeworld Remastered Collection* für alle Fans der Serie das reinste Paradies. Der Zahn der Zeit mag an der ursprünglich mal als „spektakulär" beschriebenen, nunmehr an aktuelle Bedürfnisse angepassten Grafik genagt haben, aber das Spielprinzip ist auch ganz ohne Änderungen noch genauso faszinierend wie kurz vor der Jahrtausendwende.

Als Anführer einer stetig wachsenden Weltraumflotte befindet ihr euch auf einem Exodus: Das Volk der Kushan hat seinen Heimatplaneten verloren und sucht nach einem neuen Zuhause. Dabei müsst ihr euer verletzliches Mutterschiff mit den Überlebenden der Katastrophe gegen Räuber und das Imperium der Taiidan verteidigen und im Laufe Dutzender Einsätze abwechslungsreiche Missionsziele erfüllen. Einmal gebaute Raumschiffe werden genau wie euer Fortschritt im Technologiebaum in den nächsten Auftrag übernommen.

Mittels einer frei dreh- und zoombaren Kamera behaltet ihr den Überblick über eure Flotte und haltet Ausschau nach Asteroiden, die wertvolle Rohstoffe liefern. Früher oder später ist eine Konfrontation mit euren Widersachern unvermeidbar, weshalb ihr Jäger, Bomber und größere Schlachtschiffe in Auf-

HOMEWORLD (1999)

HOMEWORLD REMASTERED (2015)

Die Originaltexturen hat Gearbox kräftig aufpoliert. Die Neuauflage zeigt mehr Details und hat feinere Hintergründe und Lichteffekte.

trag gebt und gen Feind sendet. Dabei kommt die größte Besonderheit von *Homeworld* zum Vorschein.

Anders als in den meisten Weltraum-Strategiespielen fußt die virtuelle Galaxis hier nicht auf einer zweidimensionalen Ebene. Eure Schiffe bereisen ein echtes 3D-Universum! Das erlaubt Angriffe von oben oder unten und katapultiert den Taktikaspekt des Spiels in eine ganz eigene Liga, in der sich bis heute kein Konkurrenzprodukt durchsetzen konnte. Die Schlachten erlangen durch spezifische Stärken und Schwächen jedes Schifftyps sowie unterschiedlich dicke Panzerung an Bug, Heck, Ober- und Unterseite weitere Komplexität. *Homeworld* ist so auch in der Neuauflage ein Fest für Tüftler und garantiert kein Zuckerschlecken.

Die toll designten Missionen überraschen zum einen immer wieder mit unvorhergesehenen Wendungen, erfordern zum anderen aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades einige Neustarts. Einen Easy-Mode gibt es nämlich auch 16 Jahre nach dem ersten Teil nicht. Pechvögel kommen aufgrund zu hoher Verluste zuweilen gar in die Verlegenheit, den vorherigen Einsatz wiederholen zu müssen, um eine Chance in der nächsten Mission zu haben. Das gibt besonders beim knackigen *Homeworld 2* wie damals Abzüge in der B-Note, zumal das Spiel fortgeschrittene Kriegslisten wie das rigorose Entern von Feindschiffen von Anfang an voraussetzt, um im späteren Spielverlauf eine Chance zu haben.

Multiplayer-Modus und Mods

Keine Lust auf Kämpfe gegen die clevere Gegner-KI? Dann ist vielleicht der rundum erneuerte Mehrspielermodus eher was für euch. Dieser enthält alle Inhalte von *Homeworld 1 + 2* in einem Paket: Auf über 20 Maps bekriegen sich zwei, vier, sechs oder acht Spieler und greifen dabei auf alle vier Rassen der Serie zurück. Das soll sowohl im lokalen Netzwerk als auch online über eine Steam-Lobby funktionieren. Selbst ausprobieren konnten wir den Mehrspielermodus bislang allerdings nicht. Daher lässt sich auch noch nichts zu den Balancing-Änderungen sagen, die Gearbox vorgenommen hat, um für Fairness im Konflikt der vier Mächte zu sorgen.

Eines ist aber schon mal sicher: Die Entwickler wissen, was sie an den *Homeworld*-Fans haben. Denn *Homeworld Remastered Collection* unterstützt von Haus aus Mods, im Launcher gibt es dafür einen eigenen Menüpunkt. Zudem hat Gearbox während der Entwicklung mit Moddern zusammengearbeitet, wir dürften uns also in naher Zukunft auf die Umsetzung toller *Homeworld 2*-Fanprojekte freuen, die



Neben den dicksten Raumpötten wie diesem Trägerschiff sehen Jäger und Korvetten geradezu winzig aus.

Die Schwarz-Weiß-Zwischensequenzen bekommt ihr in der Neuauflage erstmals ohne Kompression zu sehen.

INTERVIEW MIT **BRIAN MARTEL**

„Wir setzen neue Standards für Remasters."

PC Games: Gearbox und *Homeworld*, wie passt das zusammen?

Martel: „Als nach dem THQ-Aus die Lizenz zum Kauf angeboten wurde, haben wir zugeschlagen. Wir waren bei der Auktion dabei, um zu gewinnen, und haben 1,35 Millionen Dollar dafür gezahlt. Hauptsächlich deswegen, weil wir als Fans der Serie nicht wollten, dass sie von jemand anderem schlecht behandelt wird. Über die


Brian Martel ist einer der Gründer von Gearbox.

Jahre hatte ich *Homeworld* immer mal wieder gespielt, aber es war so umständlich, die CDs zu suchen und es zum Laufen zu bekommen. Mit der digitalen Veröffentlichung wollten wir sichergehen, dass die Leute da draußen diese Klassiker problemlos spielen können."

PC Games: Ihr habt mit Ex-Mitarbeitern von Original-Entwickler Relic zusammengearbeitet, korrekt?

Martel: „Wir haben unter anderem mit Blackbird Interactive kooperiert, die gerade *Homeworld: Shipbreakers* entwickeln und bei denen viele ehemalige *Homeworld*-Macher arbeiten. Der ursprüngliche Komponist Paul Ruskay hat uns seine Originalaufnahmen des Soundtracks und der englischen Sprachausgabe zur Verfügung gestellt. Die waren nur in stark komprimierter Form auf der CD und wir konnten sie komplett neu remastern in einer Weise, die noch niemand zuvor gehört hat. Die Zwischensequenzen hatten dasselbe Problem. Der einstige Lead Artist Aaron Kambeitz hat sie für uns anhand seiner Originalskizzen neu gezeichnet. Rob Cunningham, damals Art Director für *Homeworld*, hat für uns die grafische Überarbeitung der Spiele beaufsichtigt, sodass seine ursprüngliche Vision erhalten blieb. Und dann hatten wir noch Luke Moloney, einen der Gründer von Relic und Hauptprogrammierer. Er war von unschätzbarer Hilfe bei der Arbeit mit dem ursprünglichen Programmcode, der ja zwischen 12 und 16 Jahre alt ist. Darüber hinaus haben wir den Kontakt mit der Modding-Community gesucht, die auch heute noch Mods für *Homeworld 2* erstellt. Einige dieser Leute waren so vertraut mit den nötigen Werkzeugen, dass wir sie für die Dauer der Entwicklung angeheuert haben. Der Mehrspielermodus der *Remastered Collection* besitzt einige neue Spielvarianten, die auf die Kooperation mit den Moddern zurückkgehen. Durch dieses Ausmaß an Unterstützung und Leidenschaft dürften es andere Entwickler in Zukunft schwer haben, einen so guten Job abzuliefern wie wir. Ich glaube, wir haben die Messlatte für *Remasters* höher gelegt."

PC Games: Ihr habt über zwei Jahre am Spiel gearbeitet. Was wolltet ihr mit dem Remaster erreichen?

Martel: „Wir wollten *Homeworld* zukunftssicher machen und eine Community aufbauen, die sich für die Spiele sowie mögliche Nachfolger interessiert und weiterhin an Mods arbeitet. Ursprünglich basierten *Homeworld 1 + 2* auf unterschiedlichen Engines. Für uns war es nur logisch, die Technik und das Interface beider Spiele zu vereinheitlichen. Schließlich erzählen sie mehr oder weniger eine lange, zusammenhängende Geschichte. Die Änderungen an der Technik wären wahrscheinlich gar nicht nötig gewesen – wir haben bei *Grim Fandango* oder *Resident Evil* gesehen, dass man die nostalgischen Spieler auch so zum Kauf überreden kann, indem man die Spiele auf modernen Systemen zum Laufen bringt. Aber wir wollten neue Spieler anlocken! *Homeworld Remastered* sieht aus und fühlt sich an wie ein Spiel, das 2015 erschienen ist. Wenn du daran denkst, wie du vor 16 Jahren *Homeworld* gespielt hast, hast du die rosarote Brille auf und hältst es für ein wunderschönes, fantastisches Science-Fiction-Spiel. Spielst du es dann aber, denkst du dir: ‚Urks, sieht das alt aus!' Wir wollten jenes *Homeworld* erschaffen, das du vor deinem geistigen Auge siehst, wenn du heute daran zurückdenkst."

HOMEWORLD: SHIPBREAKERS

Mit dem Segen von Gearbox entsteht bei Blackbird Interactive gerade ein Prequel zur Weltraum-Saga – mit Kämpfen auf der Planetenoberfläche.

Blackbird Interactive, das ist ein Zusammenschluss einstiger *Homeworld*-Entwickler, die 2007 den Sprung von Relic und Publisher THQ in die Unabhängigkeit wagten. Seit 2010 arbeitet das kleine Studio, dem auch einige Ex-Mitarbeiter von Electronic Arts angehören, an *Shipbreakers*. Der Echtzeitstrategie-Titel sollte ein geistiger *Homeworld*-Nachfolger werden, aus lizenzrechtlichen Gründen aber ursprünglich mit dem vorangestellten Namen *Hardware*. Nach der Auflösung von THQ versuchte Blackbird, die Rechte an der *Homeworld*-Marke aus der Konkursmasse zu lösen, besaß aber nicht die nötigen finanziellen Mittel. Gearbox erhielt letztlich den Zuschlag und einigte sich mit den *Shipbreakers*-Machern auf eine Zusammenarbeit. Seitdem hört das Spiel auf den Namen *Homeworld: Shipbreakers* und erzählt die Vorgeschichte von *Homeworld*. In der Wüste finden die Kushan ein uraltes Raumschiff mit einer Sternenkarte nach Hiigara (ihrem Heimatplaneten). Dieser Fund führt zur Vereinigung der unterschiedlichen Clans und dem Bau eines gigantischen Mutterschiffs, um den Planeten zu verlassen.

Details zum Spiel sind bislang noch unter Verschluss. Auch Gearbox-Mitgründer Brian Martel gibt sich im Interview (siehe oben) zurückhaltend. „Wir wollen Spieler nicht verwirren. Unser Fokus liegt momentan auf *Homeworld Remastered*, mit dem wir die Serie einem neuen Publikum vorstellen." Erste Gameplay-Szenen zeigen Fahrzeuge und Düsenjäger, die um die Absturzstelle in der Wüste kreisen. Demnach scheint *Shipbreakers* ausschließlich auf der Planetenoberfläche zu spielen; dreidimensionales Taktieren im Weltall scheint keine Rolle zu spielen. Dennoch versichert Martel: „*Shipbreakers* wird sich sehr vertraut und bequem anfühlen für all jene, die *Homeworld* lieben. Ihr werdet euch wie zu Hause fühlen." So gibt es auch im Prequel eine weit herausgezoomte Übersichtskarte. Ursprünglich erwog Blackbird Interactive übrigens ein Free2Play-Geschäftsmodell für das Echtzeitstrategie-Spiel. Diese Idee ließen die Entwickler jedoch wieder fallen und versprechen nunmehr eine herkömmliche Veröffentlichung zum Festpreis mit Solo-Kampagne plus Mehrspielermodus. Wann *Shipbreakers* erscheint, ist bislang unbekannt.


Unterschiedliche Höhenstufen dürften für taktische Tiefe (oder doch Höhe?) sorgen.

Ein erster Blick auf die Übersichtskarte dürfte *Homeworld*-Kennern vertraut vorkommen.

Mit der frei im Raum schwebenden Kamera haftet ihr euch an die Fersen einzelner Pötte. Wer mehr Übersicht benötigt, darf extrem weit herauszoomen.

Das neue Interface ist funktional und nicht so wuchtig wie das von *Homeworld 2*. Alternativ gibt's das alte Rechtsklick-Menü aus Teil 1. Wem die Symbole zu klein sind, der darf sie vergrößern.

Die überarbeiteten Schiffsmodelle fallen detaillierter als zuvor aus, behalten aber den Original-Look bei.

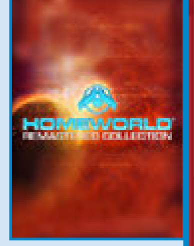
unter anderem Raumschiffe aus dem *Star Wars*-, *Mass Effect*- und *Babylon 5*-Universum in die Engine integrieren.

Wie ein neues Spiel

Die elegante Maussteuerung von *Homeworld* bedurfte nur geringfügiger Überarbeitung. Gearbox hat sich vor allem auf die Benutzeroberfläche gestürzt: Beide Spiele besitzen nunmehr ein einheitliches Interface, das Knöpfe für Formationen, Verhaltensbefehle und aufklappende Bau- und Forschungsmenüs an den Rand des Bildschirms verbannt. Die Skalierung dieser Elemente lässt sich in mehreren Stufen regeln, sollten euch die Schaltflächen zu klein sein. Bewegungsbefehle gebt ihr wie eh und je mit der rechten Maustaste, bei gedrückter Umschalttaste dürft ihr dann auch die Position der Einheiten in Höhe und Tiefe verstellen. Alle Tasten sind frei belegbar. Die schmucklose Sektorenkarte, die eigene und feindliche Raumkreuzer zu farbigen Pünktchen reduziert und das gesamte Schlachtfeld (soweit aufgeklärt) zeigt, feiert eine Rückkehr. Die Kamerasteuerung orientiert sich an *Homeworld 2*, ihr könnt also frei im Raum scrollen und benötigt keinen Ankerpunkt wie in Teil 1.

Neben der farbenfrohen 3D-Grafik hat Gearbox auch den Sound kräftig aufgebohrt. Da die Spieldaten von *Homeworld* einst auf einer mickrigen CD ausgeliefert wurden, lagen Musik und Sprachaufnahmen nur in komprimierter Form vor. Mit Zugriff auf die Originaldaten (siehe Interview) konnte Gearbox mit Unterstützung ehemaliger Relic-Mitarbeiter die ursprüngliche, deutlich höhere Tonqualität wiederherstellen. Das Ergebnis hört sich klasse an, gibt es aber nur auf Englisch. Geredet wird in *Homeworld Remastered Collection* übrigens sehr häufig – hübsche Ingame-Zwischensequenzen im Spiel und die legendären, im wahrsten Sinne des Wortes farblosen Standbilder zwischen den Einsätzen erzählen eine spannende Geschichte, die aus dem Spiel eine Art interaktive Science-Fiction-Serie à la *Battlestar Galactica* macht. Viele (epische) Gänsehaut-Momente inklusive. ❑

FAKTEN



GENRE:
Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:
Gearbox Software
PUBLISHER:
Gearbox Software
TERMIN:
25. Februar 2015

- Stark aufgebohrte Grafik
- Einheitliches, unaufdringliches Interface
- Zwei Kampagnen mit um die 100 Spielstunden Umfang
- Unveränderte Klassik-Versionen enthalten
- Mehrspielermodus kombiniert Fraktionen aus *Homeworld 1 + 2*

„Das HD-Update ist genauso einzigartig wie *Homeworld* selbst."

Peter Bathge

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir beschäftigten uns mehrere Tage lang intensiv mit einer weit fortgeschrittenen Vorabversion. Mit einer Wertung warten wir aber noch, bis wir uns ausgiebiger mit dem neuen Mehrspielermodus befassen konnten.

PRO & CONTRA

- ➕ Grafisch und akustisch Lichtjahre entfernt vom Original
- ➕ Zwei grandiose Spiele in einem; gewaltiger Umfang
- ➕ Spannende Einsätze mit vielen Zwischensequenzen und abwechslungsreichen Missionszielen
- ➕ Bis heute unerreichtes 3D-Gameplay, das unzählige taktische Winkelzüge ermöglicht
- ➕ Sehr angenehme Steuerung mit intelligent erweiterter Benutzeroberfläche
- ➕ Schiffe werden von einem Auftrag zum nächsten übernommen
- ➖ Einige Missionen, speziell in *Homeworld 2*, sind ausnehmend schwer geraten und erfordern Vorwissen.

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Gearbox setzt mit *Homeworld Remastered Collection* ein Zeichen gegen lieblose HD-Neuauflagen, wie sie im Moment den PC-Markt überschwemmen. Im Gegensatz zu *Grim Fandango*, *Resident Evil* oder *Heroes of Might & Magic 3* wurde hier merklich viel Zeit und Geld investiert, um ein grandioses Spielerlebnis an moderne Bedürfnisse anzupassen. Die jüngste *Homeworld*-Inkarnation sieht aus wie ein brandneues Spiel, hört sich famos an und ist zukunftssicher gebaut: Die von vornherein geplante Mod-Unterstützung und der gemeinsame Mehrspielermodus für alle Fraktionen stimmen mich optimistisch für die Zukunft der Marke. Sowohl Kenner als auch Serienneulinge kommen um den Kauf nicht herum. Die 3D-Navigation und der damit einher gehende taktische Anspruch sind immer noch unerreicht im Genre.

Zurück auf die Brücke: Zehn faszinierende Spiele, die euch ins Weltall schießen

Von: PC-Games-Redaktion

Jenseits von *Star Citizen* & Co: Wir werfen einen Blick auf kommende „galaktische“ Geheimtipps.

Ihr speist aus Prinzip nur im Restaurant am Ende des Universums, den Gänsebraten tranchiert ihr mit dem Lichtschwert und die Ostereier lasst ihr von Scotty ins Versteck beamen? Dann leidet ihr entweder unter akutem Realitätsverlust, solltet schleunigst dieses Heft beiseite legen und einen Arzt eures Vertrauens aufsuchen – oder ihr seid genauso große Science-Fiction-Fans wie wir in der PC-Games-Redaktion! Für diesen Fall hätten wir da etwas für euch, das garantiert mehr Laune macht, als beim Psychiater auf der Couch zu liegen: viele schöne, bunte, komplexe, interessante, bombastische und ambitionierte Weltraumspiele. Von denen gibt es aktuell so viele wie nie zuvor. Mindestens seit der schon jetzt legendären Crowdfunding-Kampagne von *Star Citizen* und spätestens seit dem mit Spannung erwarteten Release der *Homeworld Remastered Collection* weiß jedes Kind: PC-Spieler haben wieder Lust auf Weltallszenarien! Und die Entwickler, die liefern 2015 und 2016 reichlich Nachschub.

Spielkonzepte aus allen Sektoren

Für unser Special haben wir den Fokus auf Geheimtipps gelegt, besonders auf jene aus dem Strategie- und Taktiksektor. Dass wir in Kürze im Cockpit von *Star Citizen* rumdüsen dürfen oder bei *No Man's Sky* Billionen von zufallsgenerierten Planeten und ihre Flora und Fauna erforschen, ist schließlich kein Geheimnis. Diese Hit-Kandidaten kennt inzwischen jeder, der PC Games liest. Aber was ist mit *The Mandate* und *Steamworld Heist*? Habt ihr schon mal von *Starr Mazer* gehört? *Rebel Galaxy*? Nein? Na dann lest mal schön weiter, denn auf den folgenden sechs Seiten teilen wir mit euch unsere Eindrücke zu zehn Spielen, die Weltraum-Fans im Auge behalten sollten. Diese Empfehlung gilt übrigens nicht nur für Strategiespieler. Wir stellen nämlich auch Titel mit Rollenspiel-Elementen, knallige Action-Ballereien und waschechte Simulationen vor. Sogar ein schräger Mix aus Point&Click-Adventure und Shoot 'em Up ist dabei!

Gemeinsam haben sie alle die Weite des Weltalls und das Potenzial, durch hohe Qualität in ihrem jeweiligen Genre viele Anhänger zu finden. Bis ihr selbst im Kapitänsessel Platz nehmen dürft, vergehen aber selbst beim weit fortgeschrittenen *Sid Meier's Starships* noch mehrere Monate. Uns bleibt daher nur die Hoffnung, dass ihr euch noch so lange gedulden könnt, um einmal mehr Asteroidenfelder zu durchfliegen und ferne Sonnen zu studieren. „So say we all“ ❑

COCKPIT-SHOOTER MIT STRAHLKRAFT

Die üblichen Verdächtigen in Sachen Weltraumspiele haben wir dieses Mal bewusst ausgeklammert. Der Vollständigkeit halber liefern wir aber eine Mini-Übersicht.



STAR CITIZEN

Star Citizen will frühestens 2016 das ultimative Onlinespiel mit einem sich dynamisch entwickelnden Universum werden. Das bereits spielbare Dogfighting-Modul macht Hoffnung, auch für die Solokampagne *Squadron 42*. Mit einer riesigen, frei erforschbaren Galaxis protzt auch *No Man's Sky* des kleinen Studios Hello Games, im Gegensatz zu *Star Citizen* sind aber alle Planeten zufallsgeneriert. Release: 2015. Still geworden ist es zuletzt um CCP Games' Multiplayer-Experiment *Eve Valkyrie* mit Oculus-Rift-Unterstützung. Termin unbekannt.



NO MAN'S SKY



EVE VALKYRIE

THE MANDATE

Die Eier legende Wollmilchsau unter den Weltraumspielen: Das Kickstarter-Projekt setzt auf einen fantastischen Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel mit jeder Menge spielerischer Freiheit in den Weiten des Alls. Wenn alle Versprechen eingelöst werden, könnte *The Mandate* einer der ersten Hits im Jahr 2016 werden!



Auf der Strategiekarte reist ihr ähnlich wie in *Pirates!* von Planet zu Planet und nehmt Missionen an.

Eure Crew und euer Schiff verwaltet ihr wie in *FTL: Faster Than Light*. Entermanöver ziehen an *XCOM* angelehnte Kämpfe nach sich.

Die Weltraumschlachten laufen in Echtzeit ab und können jederzeit pausiert werden.

Genre-Kenner denken gerne an den Taktik-Geheimtipp *Nexus: The Jupiter Incident* zurück. Das Kickstarter-Projekt *The Mandate* funktioniert augenscheinlich ganz ähnlich: Ihr kontrolliert ein Raumschiff in taktischen Echtzeitschlachten, später dürft ihr sogar bis zu sechs Pötte gleichzeitig durchs Vakuum dirigieren. Doch da enden auch schon die Gemeinsamkeiten, denn *The Mandate* enthält eine riesige Galaxiekarte, auf der ihr im Abenteuermodus frei von einem Sektor zum anderen reist, Planeten besucht, euch Fraktionen wie der Navy der Kaiserin und den Rebellen anschließt oder mit einer Karriere als Pirat liebäugelt. Dazu kommt eine große Dosis Rollenspiel, denn eure angeheuerte Mannschaft und die Kapitäne eurer Schwesternschiffe steigen mit der Zeit im Level auf. Im Kampf gefallene Kameraden sind wie in *XCOM* für immer weg vom Fenster, euch bleibt nur die Zeremonie der Weltraumbestattung, um an ihre Heldentaten zu erinnern. Solange sie am Leben sind, gebt ihr den Kämpen in einer isometrischen Nahansicht des Schiffsinneren wie im Indie-Hit *FTL: Faster Than Light* Befehle, schickt den Ingenieur etwa in den Maschinenraum. Überbeanspruchte Crew-Mitglieder brechen unter Umständen erschöpft zusammen. Neben einer Reihe von vorgefertigten Story-Aufträgen gibt es auch jede Menge zufallsgenerierter Quests mit Entscheidungen.

Etliche tolle Ideen stecken in dem ambitionierten Projekt. So könnt ihr etwa auf der Brücke eines Schiffs an einem holographischen Tisch den sogenannten Battle Orchestrator starten, mit dem ihr minutiös Befehlsketten für eure Flotte erstellt und aufwendige Manöver auf Knopfdruck abspult. Gegnerische Schiffe lassen sich entern, dann läuft der Schlachtverlauf im All verlangsamt ab und ihr kommandiert eure Truppen in pausierbaren Taktikgefechten.

Im Spielverlauf erhaltet ihr zudem Kontrolle über eine frei gestaltbare Raumstation und müsst Waren rankarren, um neue Technologien wie Plasmawaffen und Railguns zu erforschen. Natürlich lassen sich die Raumschiffe mit eben diesen Wundern der Technik nach Belieben ausrüsten. Auch komplett neue Schiffsdesigns dürft ihr im Editor aus einer Auswahl von Tausenden Modulen zusammenstöpseln.

Als wäre das noch nicht genug, verspricht Entwickler Perihelion Interactive für sein Erstlingswerk auch noch einen Koop-Modus. Bis zu sechs Spieler dürfen sich darin die Kontrolle über eine Flotte teilen. Allerdings soll *The Mandate* auch im Einzelspielermodus ohne Einschränkungen funktionieren.

Für seinen ehrgeizigen Plan konnte Perihelion Interactive Ende 2013 knapp 700.000 US-Dollar auf Kickstarter einsammeln. Inzwischen hat das Spiel zudem mit Eurovideo einen Publisher gefunden, der weitere Finanzmittel nachschießt. Momentan befindet sich *The Mandate* in einem sehr frühen Stadium; die Bilder zeigen laut Eurovideo nicht die finale Grafikqualität oder das fertige Interface. Für Oktober oder November ist die Veröffentlichung einer Early-Access-Version vorgesehen, die inhaltlich komplette Beta-Fassung soll Ende 2015 folgen. Wir sind schon mächtig gespannt! ❑

ENTWICKLER: Perihelion Interactive
TERMIN: 1. Quartal 2016

FLAGSHIP

Echtzeitstrategie aus der Ego-Perspektive! In *Flagship* dirigiert ihr eure Flotten direkt von der Kommandobrücke aus und seid so mittendrin im Kampfgeschehen.

Stellt euch eine Raumschlacht in *Homeworld Remastered* vor. Dutzende von Jägern feuern aus allen Rohren, Zerstörer bersten in grellen Explosionen. Doch ihr betrachtet das Spektakel nicht von einem entfernten Kamerapunkt aus, sondern steht dabei auf der Brücke des Mutterschiffs. So muss man sich das Gameplay von *Flagship* vorstellen, einem Echtzeitstrategie-Spiel in Ego-Perspektive. Neben Rohstoffmanagement und Einheitenproduktion stehen die taktischen Raumkämpfe im Mittelpunkt. Das britische Entwicklerteam Urban Logic Games erreichte zwar nicht seine angepeilte Kickstarter-Summe, werkelt aber nichtsdestotrotz weiter an dem vielversprechenden Titel. Der Clou in *Flagship* besteht darin, dass ihr eure Einheiten von der Kommandobrücke aus am galaktischen Kartentisch befehligt. Anschließend braucht ihr nur durch die verglasten Wände der Brücke zu schauen und erlebt, wie eure Befehle direkt vor euren Augen ausgeführt werden. Ursprünglich war vorgesehen, dass ihr Raumschiffe auch direkt steuern und euer Schlachtschiff komplett erkunden könnt. In einer Status-News vom 3. Februar 2015 gab das Entwicklerteam jedoch bekannt, das diese beiden Features wohl rausfliegen. Derzeit konzentriere man sich auf die Kernelemente wie Echtzeitstrategie-Features, KI, Simulationsmechaniken auf der Brücke und Performance-Optimierung. ❑

ENTWICKLER: Urban Logic Games
TERMIN: 2015


Die zur Verfügung stehenden Einheiten befehligt ihr per Kartentisch, der neben einer 2D-Draufsicht auch einen 3D-Modus bietet.


Wie sich eure Befehle in der Raumschlacht auswirken, könnt ihr direkt vom Befehlsstand aus beobachten.

SID MEIER'S STARSHIPS

Nach der Besiedlung fremder Planeten bleibt Entwicklerlegende Sid Meier dem Weltraum treu. In *Starships* übernehmt ihr das Kommando über eine Flotte und beschützt die Galaxis vor Piraten. Der Clou: Das neue Spiel ist im selben Universum angesiedelt wie *Civilization: Beyond Earth*!

In *Civilization: Beyond Earth* retteten wir die Menschheit, indem wir eine neue Heimat auf einem fremden Planeten gründeten. Doch auch nach der erfolgreichen Kolonisierung ist die Zukunft unserer Gattung – wenn es nach Sid Meier geht – alles andere als sicher. In seinem neuen Projekt *Starships* kommt die Gefahr aus dem All und es liegt an uns, eine schlagkräftige Flotte aufzubauen und bereits besiedelte Himmelskörper vor Schurken wie Piraten und Plünderern zu beschützen. Unsere Weltraumkreuzer werden dabei aus unterschiedlichen Modulen zusammengesetzt, sodass wir selbst über deren Bewaffnung, Schilde und Panzerung bestimmen. Die einzelnen Schiffe werden dann zu einer Flotte zusammengefasst, die je nach Spielweise etwa aus mächtigen Großkampfschiffen oder aus eher kleineren Fregatten besteht. Mit unserer Armada begeben wir uns auf die Reise ins Unbekannte und lösen Missionen. Die Aufträge bestehen etwa aus Eskortaufgaben oder den Kämpfen gegen die besagten Piraten und Plünderer. Falls wir in den taktischen Weltraumschlachten gewinnen, schließen sich die geretteten Bewohner unserer Föderation an und geben unserem Imperium Vorteile – zum Beispiel in Form von neuen Technologien. Das wiederum ermöglicht es uns, noch schlagkräftigere Schiffe zu bauen oder über noch mehr Planeten zu herrschen. In *Starships* sind wir aber nicht die einzigen, die auf die Idee gekommen sind, die Galaxis zu retten. Wir konkurrieren mit anderen Zivilisationen und können das Spiel gewinnen, indem wir zum Beispiel die anderen Fraktionen ausschalten. Über den vielleicht interessanten Aspekt, der angesprochenen Verknüpfung von *Beyond Earth* und *Starships*, hat sich Firaxis bislang nicht im Detail geäußert. Spätestens nach dem Release im Frühling wissen wir mehr. ❑

ENTWICKLER: Firaxis
TERMIN: 2. Quartal 2015


Auf einer Übersichtskarte bewegt ihr eure Flotte zum gewünschten Planeten.


Die Weltraumschlachten fallen taktisch aus. Laut Entwickler Firaxis soll Mikromanagement hier aber nur eine untergeordnete Rolle spielen.

REBEL GALAXY

Tapetenwechsel mit Stil: Zwei *Diablo*- und *Torchlight*-Erfinder machen sich auf zu den Sternen – ihr neues Projekt soll ein Eldorado für Space-Liebhaber werden.

Erich Schaefer und Travis Baldree – wer schon mal ein Action-RPG gespielt hat, dürfte diese Namen kennen. Die beiden Veteranen, zuvor maßgeblich an Hits wie *Diablo* und *Torchlight* beteiligt, haben letztes Jahr mit Double Damage Games ihr eigenes Zwei-Mann-Team gegründet, um sich endlich ihrem Traumprojekt zu widmen: *Rebel Galaxy*, ein aufwendiges Weltall-Actionspiel, das noch in diesem Jahr für PC und Next-Gen-Konsolen erscheinen soll. Was das Spiel schon jetzt besonders macht: Als gesetzloser Haudegen steuern wir in *Rebel Galaxy* keinen kleinen Raumflitzer, sondern einen mächtigen Zerstörer! Mit so einem waffenstarrenden Monstrum düsen wir durch das zufallsgenerierte All, wo wir tun und lassen, was wir wollen, zum Beispiel Piraten bekämpfen, Rohstoffe ernten, Anomalien erkunden oder Artefakte sammeln. Auf Raumstationen treten wir mit anderen Völkern in Kontakt, feilschen über Handelspreise, nehmen Aufträge an oder besorgen uns neue Technologien, mit denen wir unser Schiff aufrüsten. Wie wir dabei vorgehen, mit wem wir uns anfreunden oder einen Streit vom Zaun brechen, ist stets uns überlassen – damit soll ein Hauch von Rollenspiel durch *Rebel Galaxy* wehen. Trotz zufallsgenerierter Spielwelt wird der Einzelspielertitel aber auch eine Geschichte erzählen, die in einem großen Finale münden soll. Danach planen Schaefer und Baldree, den Spieler in eine Art Sandbox zu entlassen, wo er weiter sein Unwesen treiben kann.

Auch wenn die taktische Komponente nicht zu kurz kommen soll, ist *Rebel Galaxy* in erster Linie ein Actionspiel. Kämpfe erinnern uns auf den ersten Blick an Seegefechte, wie man sie etwa aus *Assassin's Creed 4* kennt – diesmal allerdings wesentlich bunter, lässiger und explosiver inszeniert. Die Steuerung soll zugänglich und schlicht ausfallen, wir steuern unser Schiff bequem mit den WASD-Tasten oder dem linken Analogstick des Gamepads. Aus unseren Bordkanonen feuern wir schwere, ungenaue Breitseiten ab, bei Bedarf lenken wir außerdem Geschütztürme, um damit beispielsweise gezielt feindliche Jäger wegzuputzen.

Die Macher von *Rebel Galaxy*

Mit Erich Schaefer und Travis Baldree stehen zwei echte Branchenveteranen hinter dem Projekt. Schaefer ist kein Geringerer als einer der Begründer von Blizzard North, wo er die *Diablo*-Reihe miterfand und maßgeblich prägte. Später war er an *Hellgate: London* beteiligt, gründete danach gemeinsam mit seinem Bruder Max Schaefer die Firma Runic Games, die mit den *Torchlight*-Spielen große Erfolge feierte. Travis Baldree trat erst 2005 mit seinem Action-RPG *Fate* in Erscheinung, machte sich danach als Runic-Mitbegründer und Game Director für *Torchlight* schnell einen Namen. Weil *Rebel Galaxy* ordentlich ambitioniert daherkommt und niemals von zwei Leuten allein zu bewältigen wäre, lassen die beiden Profis viele Arbeiten (zum Beispiel Designs, Grafiken oder Musik) von externen Leuten beisteuern, während sich Schaefer und Baldree um Gamedesign und Programmierung kümmern. ❑

ENTWICKLER: Double Damage Games
TERMIN: 2015



Rebel Galaxy ist kein Strategie-, sondern ein Actionspiel! Wir steuern unseren schweren Zerstörer „von Hand".



In der Bar plaudern wir mit NPCs, feilschen über Handelspreise oder nehmen neue Aufträge an.



Haben wir genug Kohle verdient (oder geraubt!), können wir uns Upgrades oder ein ganz neues Schiff leisten.

STARR MAZER

Auf Kickstarter musste *Starr Mazer* um die Finanzierung kämpfen. Dabei hätte es deutlich mehr Aufmerksamkeit verdient.

Bei Redaktionsschluss sah es nicht gut aus für die Kickstarter-Kampagne zu *Starr Mazer*: Acht Tage vor Ablauf der Frist fehlten dem Spiel noch ca. 40.000 US-Dollar. Ärgerlich, denn das Spiel sieht herrlich verrückt aus! *Starr Mazer* kombiniert ein klassisches Point&Click-Adventure mit arcadigen Weltraumballereien à la *Gradius*. Als Raumpilot Brick schlagt ihr euch durchs All, besucht Raumstationen, handelt, plaudert und trefft Entscheidungen – das erinnert dank des sympathisch-pixeligen Retro-Looks an alte Sierra-Abenteuer. Jederzeit könnt ihr euch aber auch in euer Raumschiff schwingen und euch durch wilde, arcadige Levels ballern. Auch hier lassen sich Items aus Bricks Inventar nutzen und Entscheidungen treffen. Die Ereignisse in der Story werden zufällig bestimmt und neu angeordnet, so soll sich jeder Spieldurchgang unterscheiden. ❑

ENTWICKLER: Imagos Softworks
TERMIN: April 2016



In den seitwärts scrollenden Action-Leveln geht es heiß er. Die überdreht-arcadigen Ballerabschnitte erinnern stark an 2D-Klassiker wie *Gradius* oder *R-Type*.

Sind wir mit Brick zu Fuß unterwegs, soll sich *Starr Mazer* wie ein typisches Point-and-Click-Adventure im Retro-Stil spielen.

GALACTIC CIVILIZATIONS 3

Fans von 4X-Strategiespielen im Weltraum schwören schon seit Jahren auf die *Galactic Civilizations*-Reihe. Im dritten Teil gibt es erstmals Online-Mehrspieler-Partien.

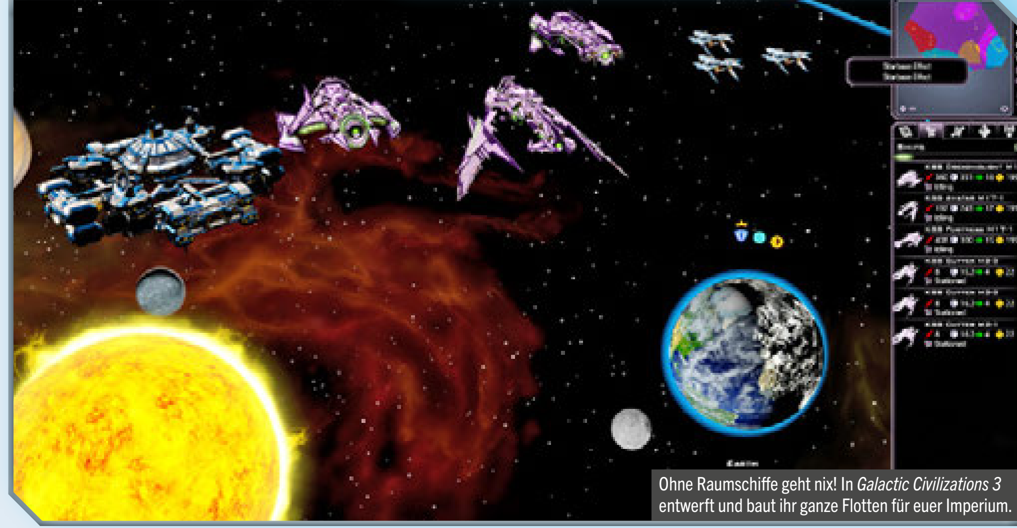
Strategen, die gerne mal eine ganze Galaxie beherrschen wollen, sollten sich auf ihrem Schlachtplan den dritten Teil von Stardocks 4X-Strategiewerk dick markieren. Für die Spielreihe typisch, richtet sich *Galactic Civilization 3* vor allem an erfahrene Spieler, die eine Herausforderung suchen sowie Geduld und Zeit mitbringen. Das Rundenstrategie-Spiel steckt voller Features und Einstellmöglichkeiten. Ihr wählt eines von acht spielbaren Völkern, startet mit einem Planeten, einem Scout- und einem Kolonieschiff und zieht dann los, die Galaxis zu erkunden. Das Gameplay erlaubt euch, auf vielfältige Weise zum Sieg einer Partie zu gelangen. Militärische Überlegenheit ist dabei nur eine Möglichkeit. Ebenso gut könnt ihr mit erfolgreicher Diplomatie oder wissenschaftlichem Vorsprung gewinnen. Wieder mit von der Partie ist ein umfangreicher Schiffs-Designer. Alleine damit lassen sich Stunden verbringen, um die eigene Wunschflotte Modul für Modul zu entwerfen. *Galactic Civilization 3* ist derzeit als Early-Access-Beta-Version erhältlich. Die Entwickler nutzen intensiv das Feedback der teilnehmenden Spieler, um das komplexe Strategiespiel weiter zu verbessern.

Der Umfang fällt dabei üppig aus. Neben einer Kampagne stehen euch ein Sandbox-Modus sowie – zum ersten Mal in der Reihe – ein Online-Modus für bis zu vier Spieler zur Verfügung. ❑

ENTWICKLER: Stardock Entertainment
TERMIN: April 2015



Typisch für die Strategiereihe spielen Politik und Diplomatie auch in Teil 3 eine wichtige Rolle.



Ohne Raumschiffe geht nix! In *Galactic Civilizations 3* entwerft und baut ihr ganze Flotten für euer Imperium.

INTO THE STARS

Ehemalige leitende Entwickler von Spielen wie *Battlefield* haben ein neues Studio gegründet und wollen mit *Into the Stars* die Vorzeige-Weltraumsimulation auf den Markt bringen. Auch wenn die Kickstarter-Kampagne nur knapp über die Ziellinie kam: Das Spiel ist vielversprechend!

Bei manchen per Crowdfunding finanzierten Projekten stellt man sich die Frage, ob die jungen und unerfahrenen Spielentwickler ihre grandiose Idee wirklich so toll umsetzen können, wie sie es auf ihrer Kickstarter-Seite versprechen. Bei *Into the Stars* machen wir uns in der Hinsicht weniger Sorgen. Das frisch gegründete Studio Fugitive Games formiert sich aus ehemaligen Angestellten von Dice und anderen namhaften Entwicklern, die an Spielen wie *Battlefield*, *Lost Planet* und *Medal of Honor* gearbeitet haben. Außerdem konnten die Verantwortlichen den *Mass Effect*-Komponisten Jack Wall für den Soundtrack der Weltraumsimulation verpflichten. Obendrein verwendet Fugitive Games die Unreal Engine 4 für das Spiel, was – jedenfalls in der Theorie – für einen spektakulären Look dank schöner Licht- und Partikeleffekte sorgen wird. Die Rahmenbedingungen sind folglich vielversprechend, doch worum geht es bei *Into the Stars* genau? Die Entwickler beschreiben ihr Projekt als eine Mischung aus dem uralten Edutainment-Klassiker *The Oregon Trail* und dem bockschweren Strategiespiel *FTL: Faster Than Light*. Ihr schlüpft in die Rolle eines Weltraum-Captains und erforscht das Sonnensystem auf der Suche nach neuen Lebensräumen für die Menschheit. Dabei habt ihr die nahezu vollständige Kontrolle über euer Schiff, das auf den Namen Ark 13 hört. Ihr müsst zum Beispiel noch vor dem Start eine passende Crew anheuern und bestimmt außerdem selbst, wie euer Weltraumkreuzer ausgerüstet ist. Auf euren Abenteuern im riesigen Sonnensystem ist es euer Ziel, Ressourcen einzusammeln und abzubauen, Gegner in taktisch angehauchten Gefechten zu bekämpfen und natürlich euer Schiff und die Mannschaft zu verwalten. Eine Veröffentlichung von *Into the Stars* ist für diesen Sommer eingeplant. ❑

ENTWICKLER: Fugitive Games
TERMIN: 3. Quartal 2015



Bei Zusammentreffen mit Alienrassen steuert ihr nicht nur das Schiff, sondern bestimmt auch über die Aufgaben der Mannschaft.



Über das Aussehen und die Ausrüstung des Weltraumkreuzers Ark 13 entscheidet ihr selbst.

LIMIT THEORY

Dass Ein-Mann-Projekte Spiel-Genres bereichern können, zeigte schon das Aufbauspiel *Banished*. Im Weltraum könnte dies mit *Limit Theory* der Fall sein.

Josh Parnell ist ein junger, ambitionierter Grafiker an der Stanford-Universität. Sein per Kickstarter finanziertes Projekt *Limit Theory* geht in eine ähnliche Richtung wie *Elite: Dangerous*. In einem prozedural erschaffenen Universum könnt ihr mit eurem Raumschiff tun und lassen, was ihr wollt. Parnell legt großen Wert darauf, dass jede neu begonnene Partie gänzlich neue Spielerlebnisse bietet. Josh entwickelt sein Spiel im Alleingang und zeigt den Fortschritt des Projekts bislang in zahlreichen Video-Updates. Neben der schicken Grafik setzt *Limit Theory* vor allem auf ein durchdachtes und ungewöhnlich futuristisch wirkendes Interface. Anhand eines umfangreichen Tech-Trees, den ihr stets weiterentwickeln könnt, verbessert ihr bestehende und schafft neue Technologien für eure Raumfahrt. Inhaltlich gibt es keinerlei Story zu erwarten, dafür ein völlig frei erkundbares Universum. Ihr könnt mit Waren handeln, Asteroiden abbauen, Stationen errichten, Flotten zusammenstellen, Planeten erforschen, euch als Pirat betätigen und sogar ganze Sternensysteme überfallen. Diese Mischung dürfte vor allem den typischen *X*-Spieler ansprechen. ❑

ENTWICKLER: Josh Parnell
TERMIN: 2015



Eine Story soll *Limit Theory* zwar nicht bieten, wohl aber lukrative Handels- und Kampfmissionen.

Im Spieluniversum von *Limit Theory* ist nichts fest vorgegeben. Sämtliche Systeme und Planeten werden bei Spielstart zufällig erschaffen.

STEAMWORLD HEIST

Mit Dampfantrieb durch's All brettern und feindliche Raumschiffe kapern – die Macher von *Steamworld Dig* arbeiten an einem verrückten Taktik-Spiel.



Für die taktischen Rundenkämpfe ließ sich Image & Form von *XCOM: Enemy Within* inspirieren.

Mit *Steamworld Dig* gelang Image & Form ein kleiner Achtungserfolg: Das sympathische 2D-Action-Adventure rund um einen fleißig buddelnden Roboter-Cowboy fuhr zunächst auf Nintendo 3DS gute Kritiken ein, wurde danach als HD-Remaster unter anderem für den PC (Wertung in Ausgabe 01/2014: 74 Punkte) umgesetzt. Erstaunlich spaßig! Mit ihrem nächsten Projekt bleiben die Entwickler ihrem Steamworld-Szenario grundsätzlich treu, auch diesmal sind also wieder dampfbetriebene Maschinen die Hauptdarsteller. Bei Genre, Spielprinzip und Setting gehen die schwedischen Entwickler allerdings völlig neue Wege – das hier ist also kein *Steamworld Dig 2*! Stattdessen wird *Steamworld Heist* ein überdrehtes Science-Fiction-Spiel im Weltall: In detaillierter 2D-Grafik steuern wir darin eine Roboter-Crew, die mit ihrem dampfbetriebenen Kahn durchs All brettert und feindliche Schiffe kapert. Dann gilt es, die gegnerische Besatzung auszuschalten, was spielerisch an *XCOM: Enemy Within* erinnern soll – die taktischen Gefechte laufen also rundenbasiert ab. Mit weiteren Informationen geizen die Entwickler zwar noch, immerhin soll das Spiel aber definitiv noch in diesem Jahr erscheinen. Erste Eindrücke und kleine Entwicklertagebücher gibt's auf der offiziellen Website http://steamworldgames.com/heist. ❑

ENTWICKLER: Image & Form
TERMIN: 2015

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA

Taktikschlachten auf Basis eines *Warhammer 40k*-Brettspiels mit Unreal Engine 4 – ein Spiel mit Hit-Potenzial? Wir haben uns eine sehr frühe Version angeschaut.

Würden PC-Spiele ausschließlich physikalisch korrekte Weltraumkämpfe simulieren, die Spieler würden reihenweise vorm Monitor einschlafen. Ein bisschen kreative Freiheit muss man sich als Entwickler schon nehmen, um spaßige Auseinandersetzungen zu garantieren. In *Battlefleet Gothic: Armada* fliegen die Raumschiffe von Imperium, Orks, Eldar und Chaos-Fraktion daher in kurzer Entfernung aneinander vorbei und feuern Kanonenbreitseiten ab wie altertümliche Segelschiffe in den Seekämpfen des 18. Jahrhunderts. *Assassin's Creed 4: Black Flag* lässt grüßen!
Armada basiert auf Games Workshops Tabletop-Spiel *Battlefleet Gothic*. Ihr steuert kleine Flottenverbände und wählt auf einer rundenbasierten Übersichtskarte das nächste Auftragsziel aus. Im Kampf gebt ihr euren fantastisch designten Kathedralenschiffen explizite Angriffs- und Bewegungsbefehle, könnt den Kapitänen aber auch die Kontrolle überlassen und lediglich Verhaltensweisen wie „Kämpft bis zum Tod!" vorgeben. Die Anführer gewinnen an Erfahrung und erlangen immer mächtigere Spezialfähigkeiten, zeigen sich zuweilen aber starrsinnig und verweigern aus ihrer Sicht unsinnige Befehle. Derartiger Verrat lässt sich per Exekution bestrafen, dann jedoch müsst ihr euch mit einem mickrigen Level-1-Skipper als Ersatz begnügen. Auf einer zentralen Raumstation kauft ihr neue Schiffe und bessere Ausrüstung. Wer nicht gut auf seine Flotte aufpasst, zieht den Kürzeren: Ein Permadeath-Feature sorgt dafür, dass zerstörte Pötte auf ewig im Äther verschwinden. Fraglich ist noch, wie taktisch die Gefechte ausfallen und was die KI draufhat. Der erste Eindruck stimmt jedoch positiv! ❑

ENTWICKLER: Tindalos Interactive
TERMIN: Nicht bekannt



Im Mehrspielermodus agiert ihr kooperativ mit anderen Kapitänen oder schlagt Schlachten mit zwei Teams aus je vier Spielern.



Die Unreal Engine 4 erlaubt äußerst schöne Waffeneffekte und verschwenderisch detaillierte Schiffe.



Avalanche ist besonders stolz auf die Explosionen und die damit verbundenen Physik-Effekte. Ständig knallt es irgendwo.

Just Cause 3

Der neue Wingsuit erlaubt spektakuläre Stunts, erfordert aber viel Feingefühl in Sachen Steuerung.

Per Greifhaken katapultiert sich Rico zum anvisierten Punkt. Die Geschwindigkeit lässt sich per Tastendruck sogar noch erhöhen.

Von: Peter Bathge

Der Superhelden-Spielplatz pfeift auf Realismus.

Hubschrauber krachen ineinander. Brennende Gasflaschen schießen wie Torpedos durch die Gegend und zerren daran befestigte Soldaten hinter sich her. Autos prallen gegen Wände und bleiben daran kleben. Gewaltige Explosionen verwandeln weitläufige Militäranlagen in Trümmerfelder. Das sind nur ein paar der Szenen, die sich Ende Januar in Stockholm abspielen. Entwickler Avalanche Studios zeigt nämlich *Just Cause 3*, die neueste Inkarnation eines Spielprinzips, das die Lust am Zerstören in den Mittelpunkt stellt.

In kaum einem anderen Spiel kann so viel schiefgehen – und nirgendwo sonst macht es so viel Spaß, sich doch noch irgendwie durchzuschlagen, völlig frei und ohne aufgesetzte Beschränkungen. Nichts muss, alles kann. Das war 2010 auch schon das Motto von *Just Cause 2*. Die eine große Neuerung im Vergleich zum Vorgänger? Gibt es nicht! Dafür aber reihenweise kleine und große Verbesserun-

SEI(L) KREATIV: DAS KANN DER NEUE GREIFHAKEN ALLES

Just Cause 3 ist wie gemacht für Youtube-Videos mit Titeln à la „Awesome impossible stunt with flying jeep on top of helicopter chained to exploding jet". Was im Einzelnen so alles mit Ricos Seilschussvorrichtung möglich ist, darauf geben wir einen ersten Ausblick.



Seinen Gegnern klebt Rico nicht einfach eine, er klebt sie. Und zwar an allerlei Gebäude. Genau wie ihre Autos.



Eine Neuinterpretation des Films *Speed*: Fährt Rico langsamer als 50 Meilen pro Stunde, explodieren die Ölfässer, die er wie an einer Perlenschnur hinter sich her zieht.

Auf dem Weg in die Flitterwochen hängen sich frisch Verheiratete klappernde Dosen ans Autoheck. In *Just Married 3* halten Milizionäre dafür her.

Mit dem Auto in die Arbeit: schnarch. Mit einem brennenden Auto in die Arbeit: schon besser. Mit einem brennenden Auto, das an einem Heli schwingt: wie ein Boss.

gen bei Technik, Spielgefühl und Fortbewegungsmöglichkeiten. Die auffälligste ist der neue Wingsuit.

Zum In-die-Luft-gehen

„Wir wollen, dass sich der Spieler in die Lüfte schwingt", sagt Roland Lesterlin, Game Director von *Just Cause 3*. Und tatsächlich: Als wir eine frühe Pre-Alpha am PC zu sehen bekommen, bleibt Held Rico Rodriguez kaum mal eine Minute am Stück mit beiden Beinen auf dem Boden. Dank seines Greifhakens schwingt er sich nicht nur ähnlich gewandt wie Spider-Man zwischen Hochhäusern hin und her, sein unbegrenzt einsetzbarer Fallschirm und der neu hinzugekommene Wingsuit lassen ihn fast so majestätisch durch die Lüfte gleiten wie Superman. „Es ist ein schweres Spiel, wenn man auf der Erde bleibt", fügt Lesterlin hinzu und drückt uns dann selbst das Gamepad in die Hand. Prompt versuchen wir ähnlich wahnwitzige Flugtricks wie der Avalanche-Vorspieler – und scheitern spektakulär.

Die Steuerung bedarf einiger Einarbeitungszeit, besonders das Hantieren mit Ricos Greifhaken. Der funktioniert etwas anders als in *Just Cause 2*. Die linke Schultertaste katapultiert den Protagonisten automatisch in Richtung Fadenkreuz, egal ob wir auf den Boden zielen, einen Helikopter im Visier haben oder eine Hauswand. Halten wir die gleiche Taste gedrückt, verbindet Rico zwei beliebige Objekte miteinander. Vier oder fünf solcher Seile lassen sich gleichzeitig spannen; die Entwickler arbeiten momentan noch an der richtigen Balance. Anders als in *Just Cause 2* schnappen miteinander verbundene Gegenstände nicht mehr automatisch zusammen. Stattdessen bestimmen wir erstmals selbst die Spannung der Enterhaken: Per linker Trigger-Taste erhöhen wir die Zugkraft schlagartig und sorgen dafür, dass sich Rico noch schneller Richtung Ziel zerrt oder ein angeleinter Soldat an eine Wand fliegt.

Klingt nach einer geringfügigen Änderung, verleiht den Greifhaken-Spielereien aber ein Plus an Kontrolle und bereitet den Weg für allerlei schräge Experimente (siehe Bilder oben). Egal ob wir zuschauen oder selber spielen: *Just Cause 3* verursacht durch seinen überspitzten Realismus mit den gigantischen Explosionen, waghalsigen Flugeinlagen und lustigen Physik-Spielereien unweigerlich Lachanfälle. Dabei haben wir noch keine einzige Mission gespielt, keine Zwischensequenz gesehen. Einfach nur im Gelände herumzutollen macht bereits unerhört viel Spaß.

Explosive Urlaubsidylle

Just Cause 3 schickt euch wieder mal auf die Insel. Nach Lateinamerika und Südostasien in den Vorgängern geht es diesmal in Mittelmeer-Regionen. Das mediterrane Eiland namens Medici ist genauso groß wie die Welt aus *Just Cause 2* und versprüht Italien-Flair. Aufgeteilt in Provinzen und übersät mit einzelnen Siedlungen, Städten, Außenposten und Militärbasen, präsentiert sich Medici als riesiger Abenteuerspielplatz, den ihr ohne Ladezeiten und künstliche Grenzen bereist. Neben Autos, Hubschraubern und Jets stehen euch zu diesem Zweck auch Motorboote und Panzer zur Verfügung. Schlussendlich kann Rico sogar tauchen und unter Wasser auf Erkundungstour gehen. Doch es ist Ricos unglaubliche Mobilität am Himmel, die *Just Cause 3* deutlich von *GTA 5* und Konsorten abhebt. Dank über 2.500 Animationen allein für den Helden klappt der Wechsel vom Fallschirm zum Wingsuit wunderbar flüssig. In der Luft ziehen wir uns mit dem Greifhaken stetig weiter und legen große Entfernungen in Windeseile zurück. Das fühlt sich einfach großartig an und erinnert auf positive Weise an *Batman: Arkham City*, wo wir dank Batclaw und Segelumhang ebenfalls fix von A nach B gelangen.

Damit die Welt, die da unten an uns vorbeizieht, nicht so statisch daherkommt wie in *Just Cause 2*, hat Avalanche viel Arbeit ins NPC-Verhalten gesteckt. Derart pulsierende Metropolen wie Los Santos aus *GTA 5* braucht ihr zwar nicht zu erwarten, wohl aber stimmungsvolle Details. Da werden vor der Polizeistation Dissidenten verhört. Jenseits der Städte bestellen Bau-

INTERVIEW MIT **ROLAND LESTERLIN**

„Just Cause ist albern!"



Roland Lesterlin ist Game Director bei Avalanche Studios.

PC Games: Wie viel spielerische Freiheit bietet *Just Cause 3*?

Lesterlin: „Ich glaube, dass es keinen Aspekt einer Mission geben sollte, den man nicht in der offenen Spielwelt replizieren kann. Die Einsätze bieten einem die Möglichkeit, kreativ zu sein, aber dieselbe Kreativität lässt sich fernab davon umsetzen. Wenn du in *Just Cause 3* eine Basis angreifst, dann greifst du sie einfach an. Du musst nicht erst mit einem NPC reden oder jemanden in die Basis eskortieren. Du fängst einfach an. Und wenn du drei Viertel der Basis zerstört hast und dann lieber ein Rennen fahren willst: Tu es! Das ist unser Konzept: Der Spieler entscheidet ganz alleine, wie er die Revolution gegen den Diktator vorantreibt. Den Großteil der Upgrades erhält man durch die Nebenaktivitäten in der offenen Spielwelt. Das hat einen einfachen Grund: Wir wollen Spieler nicht künstlich einschränken. Wenn du keine Lust auf die Story-Kampagne hast, ist das okay. In *Just Cause* ging es noch nie um die Handlung. Wir haben eine lustige Story mit viel Humor, aber sie ist genauso albern wie in den Vorgängern. *Just Cause* ist eben ein albernes Spiel, bei dem alles übertrieben ist. Aber genau deswegen macht das Spiel so viel Spaß. Wir möchten den Spieler so wenig wie möglich einschränken. In internen Tests haben wir etwas Interessantes bemerkt: Selbst solche Testspieler, die sich fest vorgenommen hatten, ausschließlich den Story-Missionen zu folgen, wurden ständig von etwas anderem abgelenkt. Hinter der nächsten Anhöhe gibt es immer etwas zu entdecken."

PC Games: Wie viel Arbeit steckt ihr in die PC-Version?

Lesterlin: „*Just Cause 2* hat in Kreisen der PC-Community regelrecht Kultstatus erreicht und wird noch heute gespielt. Außerdem gibt es viele erstaunliche Mods, die dem Spiel neues Leben eingehaucht haben. Wir werden das nicht vergessen. Wir hoffen, dass Spieler auch wieder Mods für *Just Cause 3* entwickeln werden, weshalb wir diesmal mehr Zeit in die PC-Version stecken. Wir bieten die Option an, die Tastenbelegung frei anzupassen. Einer unserer Designer hat bereits eine Menge Zeit in das Testen der PC-Steuerung investiert."

PC Games: Wie steht es mit einer Unterstützung von Oculus Rift?

Lesterlin: „Natürlich haben wir daran gedacht. Als Entwickler wollen wir mit jedem neuen Spielzeug spielen. Bei *Just Cause 3* konzentrieren wir uns jedoch auf die Grundlagen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass jemand eine Mod dafür entwickeln wird."

PC Games: Das Spiel besitzt einige Online-Features wie Ranglisten. Lässt sich *Just Cause 3* auch komplett offline spielen?

Lesterlin: „Absolut. Wir möchten das Spiel so vielen Menschen zugänglich machen wie möglich. Wir haben uns viele Gedanken gemacht, wie Spieler in einer offenen Welt interagieren können. Dieser asynchrone Aspekt des Spiels erlaubt es einem, in seiner eigenen Welt zu bleiben, wo man selbst der Held ist. Gleichzeitig kann man aber seine Freunde herausfordern und versuchen, ihre Bestzeiten zu unterbieten. Ich hoffe, dass daraus viele Geschichten entstehen, die man sich abends bei einem Bier erzählt."

PC Games: Wie steht ihr zu Sammelgegenständen?

Lesterlin: „Ich bin jemand, der Spiele gerne komplett abschließt, daher mag ich persönlich Sammelgegenstände als ein Mittel, um zum Erforschen der Spielwelt zu motivieren. Wir nutzen sie, um einige Hintergründe zur Geschichte zu klären, aber wir zwingen niemanden dazu, sie zu sammeln. Es ist deine Entscheidung. Wenn du mit Rico einfach eine Schneise der Verwüstung schlagen willst, dann nur zu. Vielleicht möchtest du mit dem Auto rumfahren oder Flugzeuge steuern. Das kannst du tun. Je mehr Fahrzeug-Herausforderungen du erledigst, umso mehr Renn-Upgrades erhältst du. Wenn du lieber mit dem Wingsuit rumfliegst, kannst du diesem Pfad folgen. Hast du Spaß daran, Sachen in die Luft zu jagen, geben wir dir mehr Werkzeuge für diesen Bereich. Unser Fokus ist es, so gut wie möglich einen Sandkasten zu bauen. Eine Plattform für Menschen, um ihrer eigenen Kreativität Ausdruck zu verleihen."



Just Cause 3 enthält keinen Mehrspieler- oder Koop-Modus. Rico arbeitet ausschließlich mit den KI-Rebellen zusammen.

ern mit Traktoren ihre Felder. Und in befreiten Regionen geben sich die Menschen weitaus fröhlicher als unter der Knute des Dikators, während sich an Checkpoints ähnlich wie in *Far Cry 4* Rebellen Schussgefechte mit Militärs liefern. Darüber hinaus trägt ein Tag-Nacht-Zyklus samt Wettersystem zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Die punktet optisch mit weiß getünchten Häusern und roten Ziegelsteindächern sowie schroffen Steilküsten, an deren ausgehöhlter Unterseite sich geräumige Höhlen verbergen. Postkartenmotive gibt es mehr als genug, auch wenn euch rein technisch kein Meilenstein erwartet. Auf Innenräume müsst ihr übrigens erneut verzichten, die passen laut Avalanche nicht ins Spiel.

Viel Feintuning

Um dem Militär einen Außenposten abzunehmen, müsst ihr eine bestimmte Menge an Chaos anrichten. Dazu jagt ihr Treibstofftanks in die Luft, vernichtet Polizeiautos, schießt Propaganda-Lautsprecher herunter oder reißt Werbebanner ab. Häuser sind zwar immun gegenüber Explosionen, ansonsten lässt sich aber weitaus mehr zerstören als im Vorgänger. Fahrzeuge verlieren unter Beschuss Einzelteile, das Schadensmodell macht große Schritte in Richtung *Battlefield*-Serie. Das schwammige Fahrmodell aus Teil 2, besonders in Verbindung mit Maus und Tastatur, will Avalanche ebenfalls verbessern. Überhaupt kümmert sich das Studio nach eigenen Angaben diesmal stärker um die PC-Version, das sei man den Fans schon aufgrund der hervorragenden Mod-Unterstützung von *Just Cause 2* schuldig. Unter anderem erweiterten Hobby-Programmierer das Spiel um einen Mehrspielermodus für 100 Spieler.

Klasse: Im Gefecht spielt sich *Just Cause 3* wie ein moderner Third-Person-Shooter mit befriedigendem Treffer-Feedback, nachvollziehbaren Trefferzonen und ohne das Platzpatronen-Gefühl des Vorgängers. Auf ein Deckungssystem hat Avalanche verzichtet. Je mehr Chaos wir stiften, umso größer wird der Widerstand der KI-Gegner; gepanzerte Elite-Soldaten und schwer bewaffnete Angriffs-Helikopter machen Jagd auf uns. Tipp: Automati-



Im Gegensatz zum Vorgänger darf sich Rico auf Fahrzeugen frei bewegen, dafür aber auch nicht mehr an die Seite hängen.

Vier Bleispritzen trägt der Held zu jedem Zeitpunkt mit sich: eine große Knarre, zwei beidhändig geführte Pistolen oder MPs und eine Spezialwaffe wie den Raketenwerfer.

Damit ihr nie in die Verlegenheit kommt, etwas NICHT in die Luft zu jagen, führt Rico einen unendlichen Vorrat an C4-Sprengstoff mit sich. Maximal lassen sich fünf Ladungen gleichzeitig zünden.

sche Flugabwehrstellungen lassen sich hacken, anschließend fliegen deren Raketen Richtung Gegner.

Munitionssorgen gibt es keine. Die Rebellen, an deren Seite ihr die Armee des bösen Diktators bekämpft, liefern euch auf Knopfdruck frisches Equipment. Das funktioniert ähnlich wie mit dem Schwarzmarkthändler im Vorgänger, ist aber kostenlos. Habt ihr einmal ein neues Schießeisen oder Fahrzeug gefunden und damit freigeschaltet, dürft ihr beliebig Nachschub ordern. So soll es besonders einfach sein, gewagte Stunts vorzubereiten oder beim Stürmen einer gegnerischen Basis eine andere Taktik auszuprobieren. Außerdem schleppt Rico einen unendlichen Vorrat an Sprengstoff mit sich herum, um auf die Schnelle irgendwas in die Luft zu jagen: eine der Hauptbeschäftigungen in *Just Cause 3.*

Wahlfreiheit in der Upgrade-Schule

Bei unserem Besuch in Schweden standen Story und Missionen nicht zur Debatte. Gerne sprachen die Entwickler jedoch über allerlei Nebenbeschäftigungen, die es in *Just Cause 3* geben soll. Diese sogenannten Herausforderungen sind untrennbar mit dem Upgrade-System des Spiels verbunden. Herausforderungen existieren für alle Aspekte des Spiels: Ihr absolviert einen Autokurs, fliegt ein Wingsuit-Rennen gegen die Uhr oder führt einen Angriff auf eine Basis aus, bei dem ihr in möglichst kurzer Zeit möglichst große Verheerungen anrichten müsst. Je nachdem, wie geschickt ihr euch anstellt, gibt es einen von bis zu fünf Upgrade-Punkten. Damit schaltet ihr sogenannte Mods in der gleichen Kategorie frei, etwa eine Zielfunktion für eure Bleispritzen, stärkere Panzerung von Fahrzeugen oder zusätzliche (automatisch regenerierende) Gesundheit. Das Perfide am System der komplett optionalen Herausforderungen: Ihr beschäftigt euch nur mit jenen Aktivitäten, die ihr häufig nutzen und daher verbessern wollt. Praktisch: Herausforderungen lassen sich beliebig wiederholen. Seid ihr mit der Vehikel-Vorauswahl bei einer dieser Nebenmissionen unzufrieden, bestellt ihr euch einfach den gewünschten Schlitten. Wer sich gerne mit anderen Spielern misst, stellt seine Highscores in einer Online-Rangliste zur Schau und lädt Ergebnisse fremder Leute oder Freunde herunter, um sie zu übertreffen. Warum? Einfach so. „Just 'cause" eben! ❑

Die Minispiele aus *Just Cause 2* beim Kapern eines Vehikels hat Avalanche Studios ersatzlos gestrichen. Gott sei Dank!

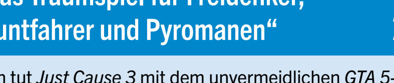
„Das Traumspiel für Freidenker, Stuntfahrer und Pyromanen"

Peter Bathge



Man tut *Just Cause 3* mit dem unvermeidlichen *GTA 5*-Vergleich unrecht: Das „Einfach mal was hochjagen"-Spiel der Schweden könnte seine eigene Nische dadurch erschließen, dass es mir so unglaubliche viele Möglichkeiten bietet, meiner Kreativität auf (zumeist explosive) Weise Ausdruck zu verleihen. Story, Missionen, Charaktere? Egal! Der überarbeitete Enterhaken hat schon beim Anspielen doppelt so viel Spaß gemacht wie in *Just Cause 2*. Wenn die PC-Umsetzung hält, was die Entwickler versprechen, gibt's im Herbst wieder viele Gelegenheiten zum Quatschmachen!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Avalanche Studios
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 4. Quartal 2015



EINDRUCK **SEHR GUT**

Warhammer: The End Times – Vermintide

Die Skaven setzen oft auf Masse statt Klasse. Zum Glück haben alle Waffen im Spiel zwei Feuermodi, die zum Beispiel gezielte Attacken oder Angriffe mit Flächenschaden ermöglichen.

Von: Matti Sandqvist

Hier bahnt sich ein Überraschungs-Koop-Hit an – trotz einer Rattenplage!

Im Leben eines Spieleredakteurs gibt es immer wieder spannende Momente. Mal muss ein zeitraubendes Rollenspiel kurz vor Redaktionsschluss getestet werden oder mal taucht ein uns komplett unbekannter – aber vielversprechender – Titel wie aus dem Nichts auf. Und wenn es uns sonst an Aufregung fehlt, besuchen wir eben ein Studio, ohne genau zu wissen, was uns da vor Ort wirklich erwartet. Bei *Warhammer: The End Times – Vermintide* handelte es sich um den letzteren Fall. Zum einen ist der in Stockholm ansässige Entwickler Fatshark zwar nicht erst seit gestern im Geschäft, jedoch sind seine Spiele nur einer eher kleinen Klientel bekannt – wie etwa der Online-Mittelalterschnetzler *War of the Roses*.

Zum anderen war uns lediglich der etwas ungelenke Titel des kommenden Spiels bekannt. Worum es sich bei *Warhammer: The End Times – Vermintide* genau handelt, erschloss sich uns auch nicht nach stundenlanger Recherche. Klar, die Nennung des Tabletop-Spiels *Warhammer* und der Zusatz „*The End Times*" gab einen guten Hinweis darauf, dass wir es mit einem Spiel mit Fantasy-Setting zu tun bekommen würden und die erst kürzlich geschehenen dramatischen Ereignisse in der Welt voller Orks und Elfen als Story-Hintergrund dienen. Zudem war es im Anbetracht der letzten Veröffentlichungen von Fatshark naheliegend, dass das neue Spiel des Studios actionlastig ausfallen und auf einen starken Multiplayer-Part setzen würde.


Euer Ziel ist es, die Stadt Ubersreik von den Skaven zu befreien. Dafür seid ihr auch mal auf Friedhöfen unterwegs.


Neben den kleinen Klanratten müsst ihr euch auch den gefürchteten Riesenratten stellen.

Die letzten Tage

Wie es sich beim Studiobesuch herausstellen sollte, lagen wir mit unseren Vermutungen goldrichtig. *Warhammer: The End Times – Vermintide* ist in Games Workshops Fantasy-Battles-Universum angesiedelt, behandelt die Ereignisse um das groß angelegte Event „Die Letzten Tage" (das beim Tabletop bereits für zahlreiche neue Modelle und Regeln gesorgt hat) und soll ein aus der Ego-Perspektive gesteuerter Online-Koop-Titel für vier Spieler werden.

Wer sich nur am Rande oder das letzte Mal vor längerer Zeit mit dem Warhammer-Universum beschäftigt hat, dem dürften die im letzten Jahr erschienenen Romane über die titelgebenden End Times (auf Deutsch: „Die Letzen Tage") in der Fantasy-Welt entgangen sein. Erzbösewicht Nagash ist ins Alte Reich zurückgekehrt und zieht mit seinen Untotenlegionen durch das zerrissene Imperium, um zu einem Gott aufzusteigen. Als ob das nicht schon schlimm genug wäre, haben sich im Zuge der Kampagne auch andere Schurken zu Wort gemeldet und wittern ihre Chancen, ebenfalls ein kleines Stückchen des dem Untergang geweihten Reichs an sich zu reißen.

So belagern auch die rattenartigen Skaven das altehrwürdige Ubersreik. Dafür verwenden sie ihr weit verzweigtes Netzwerk aus Untergrundtunneln und tauchen wie aus dem Nichts überall auf den Straßen der Stadt auf. Die Lage ist ziemlich prekär: Die klugen Nager haben bereits weite Teile von Ubersreik überrannt, ohne auf Widerstand zu stoßen. Ihr Anführer, die Gehörnte Ratte, ist aus gutem Grunde siegessicher, zumal die meisten Bewohner ihre Häuser verlassen haben und von einer erbitterten Verteidigung durch eine Stadtwache kaum die Rede sein kann. Obwohl die Zeichen schlecht um die ehemalige Handelsmetropole stehen, könnten fünf tapfere Helden das Schicksal von Ubersreik wenden. Dafür müssen sie aber trotz ihrer Differenzen als Team arbeiten und zusammen gegen die Nager-Seuche vorgehen.

Auch für Muggel

Damit ist die relativ komplexe Rahmenhandlung von *Warhammer: The End Times – Vermintide* in aller Kürze umschrieben. Doch keine Angst: Für die Entwickler steht der Spielspaß an erster Stelle. Wenn es nach ihnen geht, sollen auch Leute, die mit dem *Warhammer*-Universum partout nichts anfangen können, die Story des Koop-Titels begreifen. Dafür spricht auch, dass die Entwickler die Geschichte nicht in Zwischensequenzen erzählen wollen, sondern lediglich durch Dialoge zwischen den Helden. Der Spieler soll sich mit den Haudegen identifizieren und die tiefgründige Hintergrundgeschichte aus ihrer Perspektive erleben.

Die vier Musketiere

Im Spiel übernehmt ihr die Rolle eines von fünf Haudegen mit speziellen Talenten und unterschiedlicher Bewaffnung (über die zwei bislang vorgestellten Helden mehr im Kasten auf der nächsten Seite) und macht in einem Vierer-Team den Skaven die Hölle heiß. Dafür sammelt ihr euch vor jedem Auftrag in einer Kneipe in der Stadt und sucht euch eine passende Mission aus. Falls zu wenige Spieler vorhanden sein sollten, übernimmt die KI die Kontrolle über die restlichen Charaktere.

ENTWICKLER-CHECK: FATSHARK

Seit über zehn Jahren entwickeln die Jungs von Fatshark Spiele, doch hierzulande sind sie weitestgehend unbekannt.

Schweden und insbesondere Stockholm gehört ohne Frage zu den Hochburgen der europäischen Spieleentwicklung. So findet man in der skandinavischen Metropole unter anderem die Büros von so namhaften Studios wie DICE (*Battlefield*), Rovio (*Angry Birds*) und Avalanche (*Just Cause*). Fatshark, das von 2003 bis 2008 den Namen Northplay trug, hat sein Lager ebenfalls in Stockholm aufgeschlagen.

Der Entwickler hat sich vor allem mit seinen Online-Spielen mit Mittelalter-Thematik wie *War of the Vikings* und *War of the Roses* einen Namen gemacht. Ansonsten haben die Schweden für große Publisher wie Capcom oder Deep Silver gearbeitet und so die Vor- und Nachteile von Auftragsarbeiten kennengelernt. Seit der Gründung träumen die Verantwortlichen bei Fatshark jedoch davon, ein *Warhammer*-Spiel zu machen und in Eigenregie herauszubringen. Leider fehlte ihnen lange Zeit das Geld für die ziemlich teuere Lizenz und auch die Angestellten für ein so aufwendiges Spiel wie *The End Times*. Doch als die Firma 2013 ihre Game-Engine namens Bitsquid an Autodesk verkaufte, konnten die Arbeiten dank der großen Finanzspritze beginnen.


Obwohl Fatshark ihre eigene Bitsquid-Engine an Autodesk verkauft haben, verwenden sie den Grafikmotor für die Entwicklung von *The End Times*.



Fatshark wurde von nur drei Leuten gegründet. Heute arbeiten mehr als 70 Angestellte im Studio.


Aufgrund der relativ langen Nachladezeiten der Schusswaffen müsst ihr oft auf Schwerter und Keulen zurückgreifen.


Der grünlich schimmernde Chaosmond Morrsleib verhleiht den Skaven ungeahnte Kräfte.

Die Bitsquid-Engine zaubert nicht nur tolle Lichteffekte auf den Bildschirm, sondern stellt auch die Skaven und ihre Felle detailliert dar.

DIE HELDEN

Insgesamt wird es fünf spielbare Charaktere in *Warhammer: The End Times* geben. Wir stellen euch die ersten zwei im Bunde vor.

Der größte Unterschied zu *Left 4 Dead* neben dem Setting sind die Helden von *The End Times*. Alle fünf setzen zum einen auf Nahkampfwaffen wie Degen oder Keulen, zum anderen können sie aber auch mit Schrotgewehren oder Magie aus der Entfernung den Skaven die Hölle heiß machen. So ist Hexenjäger Victor Saltzpyre ein Fechtmeister von Rang und Namen und kann mit seinem flinken Degen gegen mehrere Skaven zugleich vorgehen. Mit seiner Pistole kann er zudem seinem Team aus der Entfernung helfen. Feuermagierin Jienna Fengonasus ist so etwas wie der Sonderling der Heldentruppe. Sie ist bereits 60 Jahre alt und trotzdem eine gefürchtete Kämpferin. Vor allem ihre Feuerbälle mit Flächenschaden geben der Heldentruppe immense Vorteile bei Gefechten gegen mehrere Skaven.



Feuermagierin Jienna Fengonasus



Hexenjäger Victor Saltzpyre

Schauplatz aller Missionen ist Ubersreik und die nähere Umgebung. Somit seid ihr nicht nur in den verwinkelten Gassen der Stadt unterwegs, sondern geht ebenfalls in Wäldern, Verliesen und Friedhöfen auf die Rattenjagd. Grafisch sind die Areale sehr liebevoll gestaltet und weisen zum Beispiel die typische, etwas unlogische und der Schwerkraft trotzende *Warhammer*-Architektur auf – wer die Tabletop-Vorlage schätzt, wird sich im Spiel gleich heimisch fühlen. Schön ist ebenfalls, dass die Umgebungen nicht schlauchförmig ausfallen, sondern immer wieder mit kleinen Abzweigungen daherkommen.

In den Aufträgen müsst ihr euch Scharen unterschiedlicher Rattenmenschen stellen, wie etwa den mit Maschinengewehren bewaffneten Ratling Gunnern oder den Standard-Skaven-Kriegern, sprich den Clan Rats. Alle Skaven-Arten haben eine eigene KI und ein bestimmtes Verhaltensmuster. So schnappen sich die Packmaster etwa einzelne Gruppenmitglieder und halten sie mit ihren Stangen fest. Die Clan Rats setzten dagegen auf ihre schiere Übermacht in Zahlen und nutzen Dächer und an-



Eine Kneipe dient als eine Art Serverbrowser im Spiel. Dort findet ihr auch eine Karte, auf der ihr die einzelnen Missionen auswählt.

„Das Spiel soll sich nicht nur an *Warhammer*-Fans richten."

PC Games: Ihr habt nun etwa ein Jahr lang an *Warhammer: The End Times – Vermintide* gearbeitet. Es ist eines der ersten Spiele, das ihr selber vertreiben werdet. Gibt es Unterschiede im Vergleich zur Zusammenarbeit mit einem großen Publisher?
Stormdal: „Wir alleine tragen die Verantwortung. Es gibt keinen, der uns sagt, was wir zu tun und zu lassen haben. Das ist auf der einen Seite riskant, da wir selber die Rolle des Publishers übernehmen und selber darauf achten müssen, nicht über das Ziel hinauszuschießen. Es gibt auch bei uns Milestones, die wir erreichen müssen. Nur wenden wir uns damit an Martin Wahlund (CEO und Mitgründer von Fatshark, Anm. d. Red.) und die anderen Manager. Wir versuchen die Entwicklung von *Warhammer: The End Times – Vermintide* so anzugehen, als würde ein Publisher hinter uns stehen. Auf der anderen Seite genießen wir viele kreative Freiheiten. Wir haben es selber in der Hand, das Spiel so zu machen, wie wir das wollen"

PC Games: Ist es euch wichtiger, ein gutes *Warhammer*-Spiel oder ein gutes Koop-Spiel zu entwickeln?
De Geer: „Der Koop-Aspekt ist uns wichtiger. Natürlich wollen wir auch ein gutes *Warhammer*-Spiel entwickeln. Das Gameplay steht aber immer an erster Stelle. Wenn sich etwas nicht gut spielt, dann müssen wir darauf verzichten ..."

Wahlund: „Da es schon viele *Warhammer*-Fans gibt, müssen wir vielen Spielern die Marke nicht näher bringen. Wir können uns darauf konzentrieren, ein gutes Koop-Spiel zu entwickeln. Außerdem soll sich das Spiel nicht nur an Fans richten. Auch Spieler, die mit dem Universum nicht vertraut sind, sollen Spaß mit *Warhammer: The End Times – Vermintide* haben."

PC Games: Wenn ich an die Tabletop-Vorlage denke, kommen mir Orks und Elfen in den Sinn, aber nicht die Skaven. Warum sind Skaven die einzigen Gegner im Spiel? Das sind doch im Grunde nur Ratten.
Wahlund: „Als wir mit der Entwicklung angefangen haben, haben wir viel über die Gegner im Spiel diskutiert. Das Problem am *Warhammer*-Universum ist, dass jeder seine Lieblingsrasse hat und diese auch im Spiel vertreten sehen will. Als Entwickler können wir es aber nicht allen recht machen. Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, uns auf eine Rasse zu konzentrieren. Wir haben auch über Orks gesprochen, aber waren der Meinung, dass die Rasse nichts Neues bietet. Mit Skaven sind selbst *Warhammer*-Fans noch nicht allzu vertraut, sie spielen aber doch eine wichtige Rolle in dem Universum."

PC Games: Ihr entwickelt schon seit über zehn Jahren Spiele. Was habt ihr in dieser Zeit gelernt?
Wahlund: „Vor zehn Jahren hätten wir uns wahrscheinlich zu viel vorgenommen. Wir hätten den Zeitaufwand unterschätzt."


Anders de Geer, Mårten Stormdal und Martin Wahlund (von links nach rechts) sind die Gründer von Fatshark.

PC Games: Gibt es Unterschiede zwischen der PC-Version und den Konsolenfassungen?
De Geer: „Der PC ist die wichtigste Plattform für uns. Wir wollen nicht, dass *Warhammer: The End Times – Vermintide* wie ein Konsolen-Port wirkt. Ein kleineres Team kümmert sich um die Konsolen-Versionen – vor allem die Steuerung muss angepasst werden. Da Sony und Microsoft die Konsolen-Spiele zertifizieren, muss das Spiel auf Konsolen auch funktionieren. Auf dem PC gibt es das nicht, was einen schnell dazu verleiten kann, einen unfertigen Titel auf den Markt zu werfen. Wir wollen das nicht und konzentrieren uns deshalb vor allem auf den PC.

dere für die Spieler unzugängliche Umgebungen aus, um sich auch mal zurückziehen zu können. Um erfolgreich gegen die Rattenplage zu kämpfen, solltet ihr ähnlich wie in *Left 4 Dead* als Team zusammenarbeiten und euch etwa um die Gesundheit der anderen Gruppenmitglieder kümmern oder den Nahkämpfern aus der Entfernung Feuerunterstützung geben.

Am Ende eines Auftrags winkt eine Belohnung in Form von Loot. Passend zum *Warhammer*-Szenario wird die Anzahl und Wertigkeit der Ausrüstungsgegenstände gewürfelt, wobei euch mehr Würfel zur Verfügung stehen, falls ihr in der Mission besonders viele Vorräte retten könnt. Um die schweren Kisten zu einem Planwagen zu transportieren, dauert es natürlich eine Weile und stellt eine große Herausforderung dar, wenn ihr zugleich von zig Skaven angegriffen werdet.

Das könnte was werden!

Obwohl die sympathischen Schweden erst seit rund einem Jahr an ihrem *Warhammer*-Spiel arbeiten, sind die Entwickler relativ weit mit ihrem Projekt. So gab es während der Live-Präsentation keinerlei Abstürze und auch die Feind-KI schien gut zu funktionieren. Fatshark hat trotzdem noch viel Arbeit vor sich, zumal es bei einem Koop-Spiel auf ein optimales Level-Design und Balancing ankommt. Außerdem war die Anzahl unterschiedlicher Gegnerarten noch relativ mager und wir sahen noch so einige Platzhalter für bestimmte Gebäudetypen in den Levels.

Was wir aber sehen konnten, hat uns überzeugt. Natürlich erfindet Fatshark das Genre nicht neu, doch scheint es so, als ob sie sich auf die richtigen Elemente für ein gelungenes Koop-Spiel konzentrieren. Zudem sieht man *End Times* die Liebe der Entwickler zu *Warhammer* förmlich an. ❑




Dank der verwinkelten Gassen von Ubersreik ist das Leveldesign alles andere als schlauchförmig.

„Mein Interesse ist geweckt."

Matti Sandqvist

Auch wenn ich persönlich von einem *Warhammer*-Spiel eher taktische Elemente erwarte, hat mir Fatsharks actionlastiger Koop-Titel ungemein gut gefallen. Die Entwickler kennen sich mit dem Genre und seinen Herausforderungen gut aus und zudem sind sie große Fans der Tabletop-Vorlage. Die Liebe zu *Warhammer* sieht man *The End Times* auch an, alleine die Umgebungen und die Charaktere wirken wie aus offiziellen Regelbüchern entnommen. Ich bin schon sehr auf den Anspiel-Termin gespannt – die Live-Präsentation hat Lust auf mehr gemacht!

GENRE: Koop-Action
PUBLISHER: Fatshark
ENTWICKLER: Fatshark
TERMIN: 4. Quartal 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Dungeons 2-Producer Christian Schlütter (links oben) beantwortete die Fragen unserer Leser.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Sneak Peek: Dungeons 2

Von: Peter Bathge

Vier Leser nahmen den Kampf gegen die Mächte des Guten auf.



Kann ich die Hasen auch umbringen?" Ja, kannst du, Philipp. Sollst du sogar. Schließlich ist fies sein eine Grundvoraussetzung, um Spaß an *Dungeons 2* zu haben. Als Kerkermeister und Verkörperung des absolut Bösen tut der Spieler hier sein Möglichstes, um die heile Welt kitschiger Standard-Fantasy-Szenarien in Flammen aufgehen zu lassen. Und dabei aus voller Kehle zu lachen. Oder zumindest schändlich zu grinsen.

Nun wollen wir Philipp und den anderen drei PC-Games-Lesern nichts unterstellen. Aber so ein bisschen Schadenfreude am Niederknüppeln von Einhörnern, Karnickeln und Elfen war den vier Gewinnern unserer Sneak-Peek-Verlosung schon anzumerken. Beim exklusiven Probespiel in Worms durfte das Quartett seine finsteren Fantasien ausleben – rein virtuell versteht sich und mit einer gehörigen Portion Humor.

Auf Luthers Spuren

Den kürzesten Weg hatte Kaninchenkiller Philipp. Der 33-jährige Lehrer stammt selbst aus Worms und wollte schon immer mal dem Spielehersteller in der Nachbarschaft einen Besuch abstatten: Kalypso Media, der Firma hinter *Tropico*, *Patrizier* und eben *Dungeons 2*. Deutlich mehr Strapazen musste Joachim (27) aus dem hohen Norden auf sich nehmen. Für PC Games quälte sich der Kfz-Mechatroniker schon um vier Uhr morgens aus dem Bett, um pünktlich auf der Matte zu stehen. Dort wartete bereits der Aachener Student Julian Leischner, der mit 22 Jahren das Küken der Runde sein sollte. Im letzten Moment einen Platz sichern konnte sich darüber hinaus Jochen Dorst (30), Informatiker aus Hockenheim.

In den Kalypso-Geschäftsräumen erwartete die Runde neben


Vom Dungeon schickt ihr eure Truppen übergangslos in die Oberwelt. Das passt erstaunlich gut zum ruhigen Aufbauen.


Die Geschichte dreht sich um das ultimative Böse, das einen Feldzug gegen die Mächte des Guten führt.

Bei Kämpfen im Dungeon agieren die Einheiten autonom, wir können aber mit Zaubern (Leiste rechts) helfen.

Nur an der Oberfläche lassen sich Kreaturen direkt steuern.

vier topaktuellen Rechnern mit vorinstallierter *Dungeons 2*-Version und zwei PC Games-Redakteuren auch Christian Schlütter, Produzent von *Dungeons 2*. Unser Ex-Kollege machte schnell klar, wie der Hase läuft (bevor Philipp ihn umgenietet hat): Bis zur Veröffentlichung Ende April will Entwickler Realmforge aus München noch zahlreiche Problemzonen des Strategiespiels angehen, vom Balancing der Truppenstärken über fehlende Interface-Symbole bis hin zum Bau weiterer Karten für die Gefechts- und Mehrspielermodi. Die Kampagne war bei unserem Besuch dagegen schon voll spielbar. Die Leser ließen sich nicht lange bitten und begannen sofort damit, ihren Traum-Dungeon zu entwerfen.

> „So hätte *Dungeon Keeper 3* aussehen können."
>
> Joachim Möhrke, PC-Games-Leser

Tunnelgräber

„Alles was du anbaggerst, gehört dir." Bei diesem (vielstimmig belachten) Satz handelt es sich nicht etwa um einen von Christian Schlütters Flirt-Tipps. Nein, der Kalypso-Mann gibt lediglich Hilfestellung beim Ausgraben von Rohstoffen und Planen neuer Räume. Dafür sind in *Dungeons 2* neben der als Mauszeiger doubelnden Klaue des Bösen Dienerkreaturen namens Schnodderlinge verantwortlich. Wie Jochen schnell bemerkt, tragen die Gnome alle unterschiedliche Namen, von Schnurzel über Schnuppi bis hin zu Schnüffel. Mehrere Hundert solcher Einträge schlummern im Programmcode von *Dungeons 2*; heuern wir neue Kreaturen im Thronraum an, erhalten sie einen Zufallsnamen. „Das ist einer der Punkte, in denen sich das Spiel von *Dungeon Keeper 2* entfernt", kommentiert Julian und meint die Tatsache, dass anders als im Bullfrog-Klassiker neue Wesen nur dann in unseren Dungeon kommen, wenn wir sie gegen einen Obolus anheuern. Dafür sammeln Orks, Goblins, Trolle und die schlangengleichen Naga (getauft Lo'pes oder Cam'Diass) allesamt Erfahrung, wenn sie im Untergrund Spinnennester ausräuchern, den Dungeon gegen Zwergenkämpfer aus der Oberwelt verteidigen – oder unschuldige Tierchen umsensen. Haben die Krieger genug XP angehäuft, erhalten sie in der Arena eins von zwei Upgrades; ein Goblin wird so zum unsichtbaren Assassinen oder zum *Warhammer 40k*-tauglichen Gobobot-Mech. Direkt steuern lassen sich unsere Untertanen unter der Erde nicht, wohl aber mit unserer Mauszeiger-Pranke aufnehmen und an beliebiger Stelle absetzen, etwa über verstreuten Heiltränken oder Abzeichen, die einer Kreatur einzigartige Boni (Perks) verleihen. Die Leser erkennen beim Spielen schnell weitere Gemeinsamkeiten mit dem Vorbild *Dungeon Keeper 2*.

▶ Fortsetzung auf Seite 48



Die Solokampagne umfasst elf Einsätze; bei zweien schlüpft ihr in die Rolle der Dämonen.

DAS SAGEN DIE LESER ÜBER DUNGEONS 2

Joachim Möhrke, 27, Kfz-Mechatroniker

„Ich spiele gerne Strategie- und Aufbauspiele. *Dungeons 2* hat die richtige Mischung. An der Oberfläche ist es vergleichbar mit *Warcraft 3*, in besserer Grafik natürlich. Ansonsten gibt es viele Parallelen zu *Dungeon Keeper 2*. Die gespielten Missionen waren abwechslungsreich und der Schwierigkeitsgrad steigt stetig. Den Wirtschaftsteil finde ich momentan aber noch etwas schleppend. Die Benutzeroberfläche könnte zudem übersichtlicher sein. Fürs fertige Spiel wünsche ich mir Hotkeys.“

Julian Leischner, 22, Student

„*Dungeons* hat mir damals nicht so richtig gefallen. *Dungeons 2* fühlt sich dagegen sehr ähnlich wie *Dungeon Keeper 2* an, mit kleinen Unterschieden. Zum Beispiel beschwört man Einheiten, statt auf sie zu warten und wählt verschiedene Upgrade-Pfade für die Kreaturen. Es gibt allerdings weniger Räume als bei *Dungeon Keeper*. Ich würde mir etwas mehr Vielfalt wünschen. Ansonsten: Schöner Humor, schöne Stimmung, ich würde es kaufen.“



Philipp Lindenberg, 33, Lehrer

„Die Parallelen zu *Dungeon Keeper* sind sehr offensichtlich, daher fühlt man sich als Fan der Serie in *Dungeons 2* direkt wohl. Dazu kommt eine gesunde Portion Ironie: *Herr der Ringe* und *Game of Thrones* bekommen ihr Fett weg. Man wird in jeder Mission immer wieder aufs Neue überrascht. Beim Interface könnte man teilweise noch nachbessern. Vereinzelt muss man noch etwas zu viel rumklicken. Ich vermisse zudem die Möglichkeit, einen Diener direkt zu steuern wie in *Dungeon Keeper*. Leider konnten wir den Multiplayer-Modus nicht testen. Ich bin ein absoluter Multiplayer-Fan. Von daher steht und fällt das Spiel für mich mit dem Mehrspielermodus. “

Jochen Dorst, 30, Informatiker

„Ich hatte ein wenig Angst, dass ich mit zu hohen Erwartungen an das Testen gehe, jedoch wurden diese Erwartungen erfüllt. Das gesamte Gameplay erinnert an *Dungeon Keeper*, allerdings machen die eingebauten Erweiterungen das Spiel noch ein wenig interessanter. Man hat die Möglichkeit, auch noch an die Oberfläche zu gehen und da ist es dann mehr ein Strategiespiel, bei dem man seine Einheiten selbst steuern kann. Der Humor von *Dungeons 2* ist darüber hinaus einfach nur klasse. Er trägt stark zur Stimmung des Spiels bei. Die gespielte Version befand sich noch in einem frühen Zustand, deswegen gab es natürlich noch ein paar Fehler. Aber an sich gefällt mir das Spiel schon sehr gut. Ich würde es mir wahrscheinlich zulegen.“

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: DUNGEONS 2

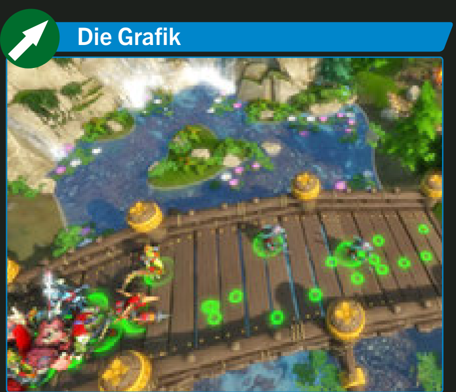
An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Sehr gut
- Okay
- Verbesserungswürdig

Die Grafik



Leser: Der Comic-Look gefällt den Sneak-Peek-Teilnehmern weitaus besser als die eher realistische (aber pixelige) Optik des Vorgängers. Julian zeigt sich besonders erfreut über die Tatsache, dass aufgrund der glatten Oberflächen und vielen Rundungen kaum Kantenbildung auftritt. Alle Leser zeigen sich sehr zufrieden mit der Grafik von *Dungeons 2*.

PC Games meint: Technisch beeindruckt hat uns die übergangslose Verwandlung grüner Landstriche in finstere Aschefelder und düstere Sümpfe, wenn unsere Kreaturen einen Sektor der Oberwelt von gut gesinnten Widersachern befreien.

Das Dungen Keeper-Feeling



Leser: Erfahrung mit dem Bullfrog-Original war bei allen Spielern vorhanden. Das Fazit zu *Dungeons 2* fiel eindeutig aus: „Spielt sich wie *Dungeon Keeper 2*!" Die Idee, das bekannte Konzept durch Echtzeitstrategie-Einsätze an der Erdoberfläche zu erweitern, stößt auf viel Zustimmung. Einige Leser vermissen jedoch die Ego-Perspektive der Vorlage sowie eine ähnlich große Anzahl an Räumen.

PC Games meint: Aufmachung und Aufbaupart orientieren sich stark am genialen Klassiker. Neuerungen wie die Oberwelt krempeln das Spielprinzip nicht komplett um, sondern ergänzen es lediglich. Gut so!

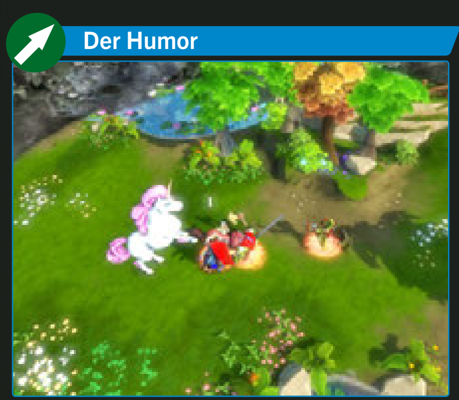
Steuerung & Interface



Leser: Drei von vier Lesern sehen hier noch Raum für Verbesserungen. Verschachtelte Baumenüs und die Anwesenheit von zwei Minimaps (eine für die Oberwelt, eine für den Dungeon) benötigen etwas Eingewöhnung. Mehrmals beklagten sich die Sneak-Peek-Teilnehmer über mangelnde Übersicht. Mit dem grundsätzlichen Interface zeigte sich die Runde aber zufrieden, zumal alle die Vorbilder *Dungeon Keeper* und *Warcraft* gespielt haben.

PC Games meint: In der gespielten Version fehlten noch einige geplante Tutorial-Hinweise und Komfortfunktionen, die der Entwickler bereits auf dem Zettel hat.

Der Humor



Leser: Schmunzeln war angesagt, wenn die Leser dem allwissenden Erzähler zuhörten, der die Geschichte vorantreibt und allerlei Späße zulasten bekannter Filme, TV-Serien und Konkurrenzspiele (*Spacebase DF-9*, *A Game of Dwarves*) macht. Jochen fasst es gut zusammen: „Einfach nur klasse!"

PC Games meint: Egal ob das Ziel *Der Herr der Ringe* ist, der Item-Shop in Free2Play-Spielen oder die Rote Hochzeit aus *Game of Thrones*, die allgegenwärtigen Witzeleien treffen öfter ins Schwarze als daneben zu gehen. Zudem ist die deutsche Vertonung überdurchschnittlich gut.

Das Balancing der Missionen



Leser: Während Philipp *Dungeons 2* ab und zu noch zu einfach fand und gelegentlich Däumchen drehte, bis genug Gold abgebaut oder ein Timer abgelaufen war, machte Julian andere Erfahrungen. „In den späteren Missionen hatte ich das Gefühl, etwas überrannt zu werden, was aber an der fehlenden Spieler-Erfahrung gelegen haben kann."

PC Games meint: Das Balancing kommt uns auch noch nicht ganz perfekt vor. Zum Glück haben die Entwickler bis zum Release noch viel Zeit, um an Schwierigkeitsgrad und Tempo der Aufträge zu feilen. Das Feedback der PC-Games-Leser sollte dabei helfen.

Der Vergleich mit dem Vorgänger



Leser: Drei der Jungs kennen den ersten Teil, weinen ihm aber keine Träne nach. Dass sich *Dungeons 2* in nahezu allen Kerndisziplinen vom Vorgänger entfernt, finden die Leser durch die Bank weg gut. Part 2 gefällt den Probanden schon jetzt um einiges besser als Realmforges verunglückter erster Versuch.

PC Games meint: Realmforge befindet sich auf dem richtigen Weg; das Zurückrudern in Richtung *Dungeon Keeper* nach dem vielfach kritisierten *Dungeons* hat sich ausgezahlt. *Dungeons 2* verspricht, das deutlich durchdachtere Spiel zu werden. Jetzt heißt es, Daumen drücken bis zum Release.


Das Spiel enthält zwei spielbare Fraktionen: Die Dämonen besitzen andere Einheiten und Räume als die Ork-Horde.

Philipp zeigt sich zufrieden: „Ausbau der Höhle, Herumscheuchen der Kreaturen, die ‚Hand', die Erkundung der Unterwelt … das alles fühlt sich an wie *Dungeon Keeper*." Jochen, der *Dungeons* damals nicht gespielt hat, sehr wohl aber die Bullfrog-Vorlage, empfindet selbst die Bedienung als vertraut. Realmforge bietet die Auswahl zwischen zwei Steuerungsmethoden: ein verstecktes Rechtsklick-Interface (siehe Vorschau in Ausgabe 02/15) oder eine klassische Benutzeroberfläche am Bildschirmrand. Deren Optik erinnert genau wie die detailverliebte Comic-Grafik an einen anderen Strategie-Klassiker: *Warcraft 3*.

Dorthin beorderte Truppen lassen sich per Mausrahmen selektieren und direkt auf Gegner scheuchen, zudem gibt's aktivierbare Spezialfähigkeiten. Julian schätzt zwar grundsätzlich diesen Schuss Echtzeitstrategie, ist aber skeptisch, was den diesmal enthaltenen Mehrspielermodus für zwei bis vier Spieler angeht. „Ich frage mich momentan noch, ob der Kampf zwischen den zwei verschiedenen Steuerungsmodi in den Dungeons gut ausbalanciert sein wird. Schließlich kann da ein Spieler Mikromanagement in Form von direkter Einheitenkontrolle nutzen und der andere die Monster nur aufheben und fallen lassen."

> „Meine Erwartungen wurden übertroffen."
>
> Julian Leischner, PC-Games-Leser

Aufstieg aus der Tiefe

Höhlen gab es in *Warcraft 3* bekanntermaßen nur wenige, wohl aber farbenfrohe Oberwelten. Genauso in *Dungeons 2*: Jeder der von unseren Lesern gespielten Aufträge lockte die vier Kerkermeister früher oder später nach draußen. Produzent Christian Schlütter mahnt jedoch, nicht die zuvor zu erforschenden Zauber zu vergessen, die Dungeon-Herrscher in ihrem Einflussgebiet wirken können. Diese Sphäre lässt sich durch die Eroberung von Kontrollsektoren auf die Oberwelt ausdehnen. Dadurch verdienen finstere Herrscher auch Bösartigkeit. Mit dieser Währung verbessern wir den Thronsaal im Dungeon, was neue Baumöglichkeiten eröffnet. Ob sich die Sorge der Leser bestätigt, dass *Dungeons 2* auf Dauer dennoch zu wenige Räume wie Schatzkammer, Lazarett oder Bierbrauerei enthält, wird sich erst zum Release zeigen.

Erst das Vergnügen, dann die Arbeit: Nach dem Probespiel hauten die Leser für die Beantwortung unseres Fragebogens in die Tasten.

Genug zu tun hatten die Probespieler während der Sneak Peek freilich trotzdem. Auf den Bildschirmen wuselten schon bald Dutzende Kreaturen herum, die innehalten und sympathisch in Richtung Spieler winken, wenn wir die Kralle des Bösen über ihren Köpfen schweben lassen. Monster ohne Aufgabe verstärken derweil die Wände der angelegten Räume, was deren Effektivität erhöht. Gierige Höhlenforscher stoßen beim Graben auf optionale Tunnel mit Gegnern und Ressourcen. Die Einsätze enthalten zudem Nebenaufgaben, die wir nicht zwingend abschließen müssen. Philipp zeigt sich beeindruckt vom Missionsdesign: „Jede Mission ist grundsätzlich anders. Ansprechend und abwechslungsreich!" Und wenn doch mal Langeweile aufkommt, finden sich ja immer ein paar unschuldige Tierchen, die man im Namen des Bösen niederstrecken kann, nicht wahr?

Lust auf mehr

Am Ende des Tages müssen wir die Leser unter Gewaltandrohung aus dem Kalypso-Firmensitz verscheuchen. Gerne hätten sie noch weitergespielt; alle vier liebäugeln mit dem Kauf des Spiels. Jedenfalls sofern Realmforge bis zum Release die letzten Bugs beseitigt. Einer liest sich auf der To-Do-Liste besonders kurios: „Hasen sind größer als Schweine – das sollte geändert werden." ❑


Die Einsätze sind kreativ designt. Wir fangen Handelskarawanen ab oder suchen nach einem geheimen Zugang zur Menschenfestung.


Unter Tage stößt ihr immer wieder auf versteckte Höhlen, in denen Monster und Schätze warten.

HORNYS ERBEN:

AUF DER SUCHE NACH DEM NEUEN DUNGEON KEEPER

Redakteur Peter Bathge beschäftigt sich in seiner Kolumne mit der Frage, warum 16 Jahre nach *Dungeon Keeper 2* immer noch kein würdiger Nachfolger erschienen ist.

Wie groß die Sehnsucht nach einem neuen *Dungeon Keeper* im Lager der PC-Spieler ist, lässt sich gut am Erfolg von *Dungeons* ablesen. Realmforges erster Ausflug in düstere Höhlen erschien Anfang 2011 und erntete viel Kritik von Spielern und Presse. Zurecht, wie inzwischen selbst die Entwickler und Publisher Kalypso eingestehen. Dennoch verkaufte sich das Spiel allem Anschein nach ordentlich, im Februar 2011 befand es sich gar auf Platz 1 der deutschen Media Control-Verkaufscharts. Noch vor den Blizzard-Hits *Starcraft 2: Wings of Liberty* und *World of Warcraft: Cataclysm*. Der Reiz, einmal mehr als Kerkermeister in die Tiefen der Erde hinabzusteigen, war einfach zu groß – und umso gewaltiger die Enttäuschung bei den *Dungeons*-Käufern. Auch für *Dungeons 2*, so viel macht die Stichprobe im Rahmen unserer Sneak Peek deutlich, interessieren sich vor allem *Dungeon Keeper*-Veteranen. Denn die warten nun schon seit vielen Jahren auf etwas Vergleichbares.

Sicher gab es Spiele, die vom Glanz der Bullfrog-Spiele profitieren wollten und sich mit dem Prädikat „wie *Dungeon Keeper*“ schmückten. Aber sie alle waren nicht konsequent genug in der Umsetzung. Egal ob *A Game of Dwarves* (2012), *Impire* (2013) oder eben *Dungeons*, jedes Spiel wollte der funktionierenden Formel etwas Neues abtrotzen, sich zwanghaft absetzen, egal ob das gelang oder nicht. Zur Hölle mit dem Spielspaß!



Derweil legte Bullfrog-Eigner und Lizenz-Besitzer Electronic Arts die Hände in den Schoß, stampfte das geplante *Dungeon Keeper 3* ein und malträtierte Smartphone-Spieler letztes Jahr mit einem frechen Pay2Win-Ableger für mobile Geräte. Kein Wunder, dass so viele Spieler nach dem unvergleichlichen Spielprinzip der Reihe dürsten, das heutzutage im unzugänglichen *Dwarf Fortress* nur noch einen einzigen populären Vertreter hat: Tunnel graben, Räume aufziehen, Kreaturen anlocken und ihre Bedürfnisse erfüllen.

Dungeon Keeper ist eines der frühen Sandbox-Spiele, bei denen ich selbst ausknobeln muss, wie ich meine Untergebenen davon abhalte, einander an die Gurgel zu gehen, welches Dungeon-Layout die größten Erfolgschancen verspricht und wie ich die Wege zwischen Hühnerstall, Lagerstätte und Folterkammer noch effektiver gestalten kann. Und das alles darf ich auf Seite der Bösen erledigen, darf endlich mal den Spieß umdrehen und meine fiese Ader zum Zug kommen lassen. Viele Spiele haben seit 1997 versucht, den schwarzen Humor dieses charmanten Aufbauspiels zu kopieren, aber nur den wenigsten ist es gelungen, ohne ins Lächerliche abzudriften. Dabei war der markige Charakter von *Dungeon Keeper* genauso wichtig für seine Popularität wie das freie Buddeln im Untergrund.

Die Zeichen stehen gut, dass *Dungeons 2* diesem Ideal näher kommen wird als viele seiner Quasi-Vorgänger. Ein Beispiel: Genau wie die Imps von einst lassen sich auch die Schnodderlinge per Ohrfeige zu größerer Schnelligkeit antreiben. Im Detail offenbaren sich zwar Änderungen im Vergleich zur Vorlage, aber keine so unbesonnen und abwegig und spielerisch eintönig wie das Helden-Mästen in *Dungeons*. Anders als in *Dungeon Keeper* lässt sich der eigene Dungeon nicht mehr in der Ego-Perspektive eines Dieners erkunden und es gibt keine Lavaflüsse, die es zu umgehen gilt. Kreaturen strömen nicht von alleine in den Kerker, wenn ich die nötigen Voraussetzungen schaffe, sondern müssen gekauft werden. Jedoch sind sie keine reinen Befehlsempfänger: Wer sich nicht um seine Untertanen kümmert, sieht sich bald mit Protesten im Thronraum konfrontiert, bei denen die Monströsitäten Schilder mit Forderungen wie „Mehr Bier!“ in die Höhe recken, ganz so als wären sie Mitglied bei der GDL oder der IG Metall. Zudem scheint Entwickler Realmforge den *Dungeon Keeper 3*-Trailer genau studiert zu haben, den man sich am Ende des zweiten Teils anschauen konnte. Dort steht Serien-Maskottchen Horny nämlich erstmals unter freiem Himmel und studiert die Lande der Helden und Gutmenschen, gegen die er bislang ausschließlich unter Tage gekämpft hat. Ein Schriftzug erscheint: „The time has cometh“. Es ist an der Zeit, die Oberwelt selbst anzugreifen. 16 Jahre später ist das ein Leitmotiv in *Dungeons 2*.



DUNGEON KEEPER (1997)

Mortal Kombat X

Quasi der Ryu von *Mortal Kombat*: Scorpion ist ein Platz im Charakter-Kader jedes Mal sicher.

Outworld erweitert seine Grenzen: Das nächste *Mortal Kombat*-Turnier wird auch auf dem PC ausgetragen.

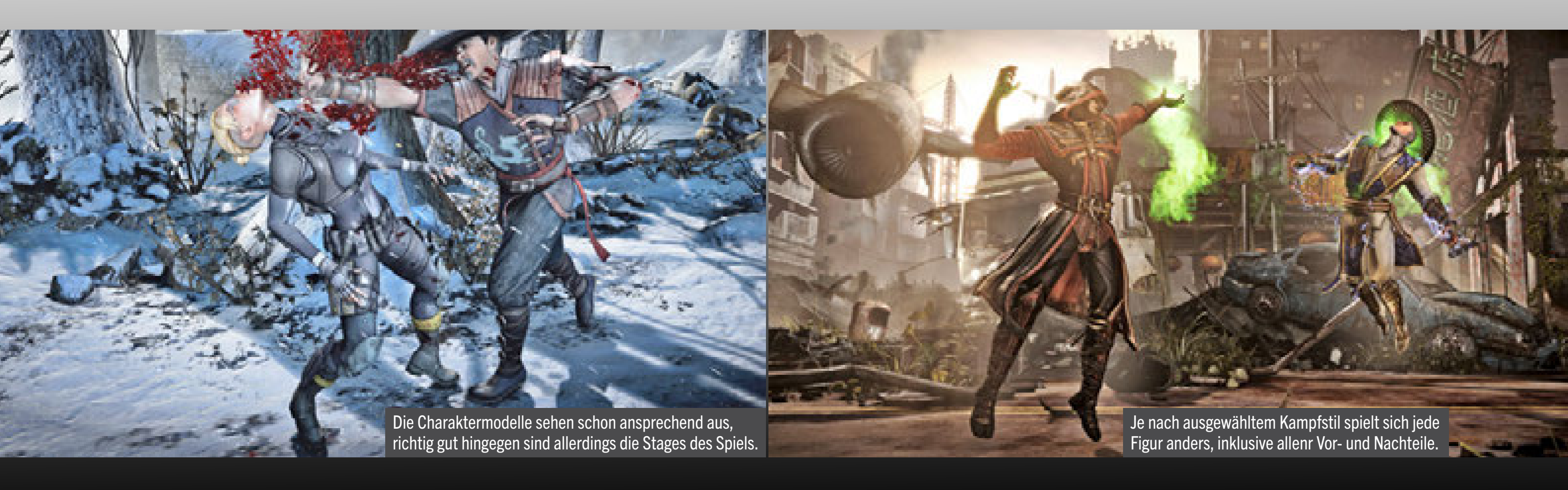
Von: Marco Cabibbo

Man beachte, wie wir in unserem Einleitungssatz mit keinem Wort etwas von einem „Zum ersten Mal" erwähnen, denn uns ist natürlich bewusst, dass die kontroverse Prügelreihe schon öfters den Gefilden der Windows-Rechner einen Besuch abgestattet hat. Jedoch sollte sich mittlerweile genauso herumgesprochen haben, dass die Serie in Deutschland seit jeher einen schweren Stand hat und so gut wie alle Teile hierzulande indiziert sind oder zeitweise gar beschlagnahmt waren. Nachdem wir uns in London den neuesten Ableger der Serie namens *Mortal Kombat X* etwas genauer ansehen durften, können wir schon jetzt mit Sicherheit sagen, dass es dem 2015er-Pendant ähnlich ergehen wird, auch wenn Publisher Warner Bros. Interactive laut eigener Aussage immer noch in Verhandlungen mit der USK stecke. Man darf gespannt sein, ob diese Früchte die Form eines roten USK-Symbols annehmen werden.

Dreifache Auswahl

Ganz gleich ob *Mortal Kombat X* in deutschen Regalen stehen wird oder man gezwungen ist, Import-Maßnahmen zu ergreifen: Der Inhalt bleibt selbstverständlich unverändert und lässt die Charaktere des Spiels im wahrsten Sinne des Wortes alt aussehen: Knapp 25 Jahre sind seit dem letzten Turnier vergangen und haben am Figurenraster ihre Spuren hinterlassen. Auch wenn diverse Favoriten wie Scorpion, ein neuer Sub-Zero als Anführer der Lin Kuei oder Kung-Lao (trägt jetzt eine leicht ergraute Bartpracht) nach wie vor enthalten sind, war sich der Entwickler Nether-Realm Studios nicht zu schade für unverbrauchte Gesichter. So etwa werden die Insektendame D'Vorah, der Azteken-Blutgott Kotal Kahn, ein dynamisches Monster-Duo namens Ferra und Torr sowie die Spezialagentin Cassie Cage in *Mortal Kombat X* ihren Einstand feiern.

Bevor es nach der Charakterwahl in die Arena geht, muss zuvor noch einer von insgesamt drei Kampfstilen ausgewählt werden, welche mit die größte Innovation des Spiels darstellen. Durch diese drei Stile könnt ihr dem jeweiligen Kämpfer individuelle Fertigkeiten verleihen und gemäß eurer Vorliebe anpassen. Kung-Lao etwa kann mithilfe eines Stils seinen rasiermesserscharfen Hut vor oder hinter dem Gegner platzieren und auf Kommando zurückrufen – sehr interessant für vorausplanende Spieler. Wer lieber mehr Schaden verursachen will, greift zur Kopfbedeckung mit extrascharfen Zacken.



Die Charaktermodelle sehen schon ansprechend aus, richtig gut hingegen sind allerdings die Stages des Spiels.

Je nach ausgewähltem Kampfstil spielt sich jede Figur anders, inklusive allenr Vor- und Nachteile.

„Eine große Herausforderung."

PC Games: Vor einigen Wochen hat NetherRealm Studios mit dem Statement, dass Beat 'em Ups vorrangig für Einzelspieler entwickelt werden, für rege Diskussionen gesorgt. Viele Spieler interessieren sich nur für die Story des Spiels oder andere Spielmodi, nicht aber für den kompetitiven Wettstreit untereinander. Gleichzeitig soll *Mortal Kombat X* aber auch eben jenen Spieler eine Menge bieten. Wie beabsichtigt ihr, hier ein passendes Gleichgewicht zu finden?
Brian Goodman: Eine einprägsame Hintergrundgeschichte war schon in allen vorherigen Episoden von *Mortal Kombat* von hoher Wichtigkeit, doch vor allem mit dem letzten Teil von 2011 haben wir sprichwörtlich den nächsten Level erreicht. Auch mit *X* wollen wir wieder Blockbuster-Feeling bieten, sorgen hier aber gleichzeitig dafür, dass man mit jedem Charakter des Spiels einige Kapitel spielen muss – so bekommt man automatisch schon mal ein Gespür für jeden Kämpfer und geht in klassischen Spielmodi wie Training oder Challenges nicht komplett ohne Vorwissen an die Figur heran.

Brian Goodman, Marketing Manager bei NetherRealm Studios

PC Games: *Mortal Kombat X* wird auf der diesjährigen EVO (Anm. d. Red.: das aktuell größte Turnier für Fighting Games, welches im Juli in Las Vegas veranstaltet wird) zu spielen sein. Das sind gerade einmal drei Monate, seitdem das Spiel draußen ist. Seid ihr der Ansicht, dass den Profispielern diese Zeit ausreicht, um dem Spiel genügend Kniffe zu entziehen?
Brian Goodman: Absolut. Besonders Nordamerika hat seit vielen Jahren eine starke *Mortal Kombat*-Szene, die auch bei älteren Teilen der Reihe noch neue Tricks und Combos findet. Wir sind daher sehr zuversichtlich, dass es bereits wenige Wochen nach Release spektakuläre Kombinationen zu sehen geben wird. Sogar Dinge, was wir selbst vorher noch gar nicht für möglich hielten. *lacht*

PC Games: Jeder Charakter wird vor Matchbeginn aus drei verschiedenen Kampfstilen wählen können. Ein ähnliches Feature gab es ja bereits bei einem anderen Titel der Reihe vor gut 13 Jahren. Gab es beim Balancing all dieser Stile zwischen allen möglichen Kämpfern Probleme?
Brian Goodman: Ja, das war in der Tat schon sehr früh eine große Herausforderung. Einerseits muss man schauen, dass einzelne Fertigkeiten nicht zu stark, allerdings auch nicht komplett nutzlos werden. Hinzu kommt noch, dass dies auf jede mögliche Charakter-Konstellation zutreffen muss, sonst entstehen sehr schnell schlechte Match-ups. Als die Engine des Spiels im Groben fertig war, fingen wir sofort mit dem Balancing an und verfeinerten dies nach und nach. Sofern nötig, werden wir dies auch nach dem Release vornehmen.

PC Games: Gegenwärtig gibt es nur sehr wenige Arcade Sticks, die mit den aktuellen Konsolen kompatibel sind, und die wenigen verfügbaren sind ausgesprochen teuer. Auch wenn PC-Spieler dies nicht weiter kümmern wird, da sie alte Modelle nutzen können: Darf in naher Zukunft mit einem offiziellen Stick von *Mortal Kombat X* gerechnet werden? Egal ob nun mit normalem Button-Layout oder speziell auf *Mortal Kombat* zugeschnitten.
Brian Goodman: Dazu kann ich aktuell leider noch nichts sagen, aber ich denke schon, dass es in absehbarer Zeit vermehrt kostenreduzierte Geräte geben wird. Auch 2015 stehen ja noch so einige neue Fighting Games in den Startlöchern, sodass hier nach wie vor ein Hardware-Markt vorhanden ist, der bedient werden möchte.

PC Games: Letzte Frage: Wird *Mortal Kombat X* ungeschnitten in Deutschland erscheinen?
Brian Goodman: Ich hoffe es! *lacht*

Welcher Clan soll's sein?

Die Unterschiede mögen je nach Figur zunächst nur sehr marginal wirken, doch abhängig vom jeweiligen Gegner kann ein Stilwechsel enorme Auswirkungen auf das Balancing haben. An dieser Stelle müssen Serienvater Ed Boon und sein Team darauf Acht geben, dass einzelne Kampfstile in Sachen Fairness aus dem Ruder laufen. Dem geneigten Einzelspieler, von denen es auch bei Beat 'em Ups eine ganze Menge gibt, dürfte dies langfristig aber nicht kümmern. Für jene Zocker ist entscheidender, was abseits kompetitiver Kämpfe geboten wird – und hier will *Mortal Kombat X* auftrumpfen. Aus der Hintergrundgeschichte wird zwar natürlich noch ein großes Geheimnis gemacht, an die zehn Stunden Spielzeit soll der Story-Modus aber aufbringen. Noch weitaus mehr Fleisch auf den Rippen haben dann nur noch die Living Towers. Hier wird der Kampf in jeder Etage mit einer besonderen Gemeinheit verfeinert: Mal regnet es Säure, dann werden Zeitbomben in den Ring geschmissen oder die Kamera schaukelt verwirrend hin und her. Selbst bei geübten Fingerakrobaten spielt der Glücksfaktor also eine große Rolle, da ihr auf manche Treffer keinen Einfluss habt. Wer auf Zufallselemente keinen Bock hat, stellt sich im weltweiten „Faction War"-Modus anderen Spieler zum fairen Duell. Genau wie ihr gehören diese einer von fünf verschiedenen Faktionen an, welche untereinander um die wöchentliche Vorherrschaft buhlen. Die nach sieben Tagen erfolgreichste Gruppierung darf sich fortan über spezielle Finishing Moves und andere Goodies freuen. Diese Finishing Moves sind es dann auch, die den ohnehin schon sehr gewalttätigen Schlägereien die blutige Krone aufsetzen. Selbst wenn *Mortal Kombat X* wahnsinnig überzeichnet aussehen mag, wird mit der Darstellung dieser Mord-Manöver ein neues Niveau erreicht. Vom Schädel abgetrennte Gesichtshälften oder zerquetschte Organe und verbrannte Schädel werden ganz klar dafür sorgen, dass es *Mortal Kombat X* schwer haben wird, den eingangs erwähnten USK-Sticker zu bekommen. ❑



Fünf verschiedenen Gruppierungen stehen wöchentlich im Wettstreit miteinander. Nur eine kann gewinnen.

„Style over Substance – immerhin macht Letztere einen prima Eindruck." *Marco Cabibbo*



Ganz ehrlich: Im Angesicht der enormen Brutalität ist es sehr unwahrscheinlich, dass das atmosphärisch toll inszenierte Geprügel hierzulande erscheinen wird. Als professionell veranlagter Beat-'em-Up-Spieler interessiert mich auf lange Sicht aber natürlich viel mehr, was *Mortal Kombat X* in Sachen Spielmechanik auf dem Kasten hat. Gerade bei den unterschiedlichen Kampfstilen erhoffe ich mir einiges an Potenzial, auch wenn die Steuerung leider erneut etwas schwammig und die Animationsübergänge der Charaktere recht hakelig ausgefallen sind.

GENRE: Beat 'em Up
ENTWICKLER: NetherRealm Studios
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
TERMIN: 14. April 2015

EINDRUCK **GUT**

World of Warships

Die neu hinzugekommenen Flugzeugträger sorgen für eine neue „Hackordnung" im Spiel.

Von: Oliver Haake

Hausbesuch in St. Petersburg: In Wargamings Lesta Studio spielten wir die neuen Seeschlachten an.

Zerstörer und Kreuzer durchpflügen elegant die Dünung, massige Schlachtschiffe und Flugzeugträger stampfen durch die See, Rauchschwaden und Nebelwände erschweren die Sicht. Abgefeuerte Granaten beschreiben eine Wurfparabel über der Szenerie und sorgen dort, wo sie herunterkommen, für Zerstörung. Plötzlich spritzt in regelmäßigen Abständen Wasser auf. Wie von unsichtbaren Fingern gezogen, rasen fünf kleine Fontänen auf ein Schlachtschiff zu – Torpedos! Kampfflieger hatten sich hinterrücks angeschlichen und ihre tödliche Fracht ins Meer entladen.

Zwar hämmern die Flugabwehrgeschütze ununterbrochen, aber der Torpedoangriff selbst ist nicht mehr zu verhindern. Mühsam wendet das von den Fliegern anvisierte Ziel über Backbord, um der Attacke noch mit einem Ausweichmanöver zu entgehen. Das Ruder braucht quälend lang, um voll einzuschlagen. Endlich beginnt das Schiff zu wenden. Die Bewegung kann zwar das Schlimmste verhindern, dennoch schlagen drei der explosiven Aale in das Vorschiff ein – KRAWUMM! Die Rache folgt auf dem Fuß, denn jetzt stürzen sich Abfangjäger auf die abdrehenden Kampfflieger. Die Torpedo-Attacke mag zwar erfolgreich gewesen sein, aber sie wird auch ihre einzige bleiben. Ein Zerstörer hat jedoch den Flugzeugträger inzwischen ausfindig gemacht und setzt ihn unter Druck.

Heimlich hatte sich das kleine Schiff im Schutz einer Inselgruppe durchgemogelt und die Flugbahn der angreifenden Bomber zurück-



Die Grafik fällt dank passender Lichteffekte atmosphärisch aus.



Die Entwickler arbeiten mehrere Monate an einem einzelnen Schiffsmodell. Der Detailgrad ist immens.


Auch Zerstörer können sich gegen Flugzeuge wehren. Der Erfolg hängt aber von der Stärke ihrer Flak ab.


Torpedobomber können gar für Schlachschiffe das Ende bedeuten.

verfolgt. Weit hinter der feindlichen Schlachtschiff-Flottille hatte sich der Träger verbergen wollen – und liegt jetzt ungeschützt wie auf dem Präsentierteller da. Die ersten Granaten des Zerstörers haben das Flugdeck zufällig in Brand gesetzt, zwei Salven Torpedos aus den schwenkbaren Abschussrohren geben dem dicken Pott den Rest. Die Partie beginnt zu kippen, aber noch ist es für beide Seiten ein langer Weg bis zum Ende der Schlacht.

Schere, Stein, Papier – Brunnen

Machten 2014 noch Zerstörer, Kreuzer und Schlachtschiffe in *World of Warships* unter sich aus, wer am Ende der Runde als Sieger und wer als Verlierer dasteht, hat sich die Situation Anfang 2015 geändert: Endlich sind die lang angekündigten Flugzeugträger ins Spiel gekommen. Wie aber spielen sich die schwimmenden Flugplätze und passen sie sich nahtlos an das bereits etablierte Klassengefüge von *World of Warships* an?

In den letztjährigen Testphasen sah die Hackordnung noch wie folgt aus: Schlachtschiffe > Kreuzer > Zerstörer. Damit waren die großen Pötte die unumstrittenen Platzhirsche, die Zerstörer rangierten dagegen am Ende der Nahrungskette. Jetzt aber sind die Flugzeugträger ins Spiel gekommen und die Karten wurden neu gemischt, wodurch aus der Hackordnung ein Kreislauf entstanden ist: Schlachtschiffe > Kreuzer > Zerstörer > Flugzeugträger > Schlachtschiffe. Der aufmerksame Marineexperte wird nun anmerken, dass ein Schlachtschiff natürlich auch einen Flugzeugträger versenken kann. Aber nur dann, wenn der Spieler des Flugzeugträgers dumm genug ist, sich in Reich- und Sichtweite der Schlachtschiffe zu begeben oder seinen Schutzschild aus Kreuzern und eigenen Schlachtschiffen verloren hat.

Hilfsbedürftige Giganten

Die Gefahr eines Angriffs flinker Zerstörer besteht dagegen jederzeit. Wird ein Flugzeugträger hinterrücks gestellt, und sei es nur im 1:1-Verhältnis, geht der Kampf in der Regel für den Zerstörer aus. Die kleinen Schiffe sind zu flink, um sich von Torpedos und Sturzkampfbombern erwischen zu lassen und die Sekundärartillerie der Träger kommt nur im Nahbereich zum Einsatz. Auf diese Reichweite setzt der Zerstörer aber auch seine Torpedos ein, und die machen mit einem trägen Flugzeugträger kurzen Prozess. Außerdem sind selbst die kleinen Kanonen des Zerstörers ausreichend, um das Flugdeck in Brand zu setzen, wodurch Flugzeuge weder landen noch starten können.

Ein Flugzeugträger ist also im Nahkampf auf Hilfe angewiesen, am besten von Kreuzern. Durch deren moderate Feuerreichweite und relativ hohe Schussfolge erwischen sie auch die wendigen Zerstörer eher früher als später. Schlachtschiffe auf Zerstörer anzusetzen, ist nur dann sinnvoll, wenn man gar keine andere Option hat. Die Nachladezeit der Hauptgeschütze ist zu groß und der Zerstörer meist zu schnell, um in Reichweite der Sekundärgeschütze zu gelangen. Zumal ein Schlachtschiff in der Hauptkampflinie gebraucht wird, um feindliche Schlachtschiffe und Kreuzer zu bekämpfen! Ihr seht, das Klassengefüge ist durchdacht.

Klassische Missionspalette

Teamplay ist daher immens wichtig. Eine Gruppe von Schlachtschiffen, unterstützt von Kreuzern und Flugzeugen, kann einen Gegner in Windeseile filetieren. Vor allem dann, wenn sich die Gegner aufteilen, um etwa drei verschiedene taktische Punkte auf der Map zu erobern. Derzeit gibt es nämlich, genau wie in *World of Tanks*, drei Spielmodi. Einmal das klassische Begegnungsgefecht, bei dem beide Seiten einen Bereich inmitten der Karte zu erobern suchen, alternativ warten drei Cap-Zonen darauf, eingenommen zu werden. Wer mehr Gebiete hält, generiert schneller Siegpunkte. Hat eine Seite 1.000 davon erreicht, ist die Schlacht entschieden. Ihr bekommt aber nicht nur durch die Cap-Zonen Siegpunkte, auch versenkte Gegner mehren euren Punktestand. Daher kann man schlagartig aufholen, wenn man in kurzer Frist einen Teil des feindlichen Teams in Überzahl stellt und zerstört.

Die dritte Spielweise ist das klassische Standardgefecht, bei dem man entweder das gegnerische

WAS PASSIERT GERADE IN WORLD OF TANKS?

Die kurzweiligen Panzergefechte feiern dieses Jahr ihren sechsten Geburtstag. Vieles hat sich seit den Anfängen verändert.

World of Tanks erreicht in diesen Wochen bereits die Versionsnummer 9.6. Es hat sich also in den letzten Jahren einiges getan. Oberflächlich betrachtet haben die Entwickler natürlich erst mal an der Grafik geschraubt. Euch stehen zum Beispiel HD-Texturen für eure Panzer zur Verfügung. Auch beim Schadensmodell haben die Weißrussen nachgelegt, Beschädigungen sind nun im Spiel besser zu erkennen. Auch die Explosionen sind nicht mehr Einheitsbrei, sondern variieren. Liegt etwa ein Munitonstreffer vor, haut's einem Panzer schon mal den Turm aus dem Sockel! Auch spielerisch hat Wargaming nachgerüstet, wobei sich das Spielprinzip der Urfassung im Grunde genommen treu bleibt. Clankriege, tägliche Missionen und personaliserte Aufträge sorgen zum Beispiel für neue Herausforderungen. Zudem ist die Anzahl an Panzertypen auf über 300 (!) angewachsen.




Im direkten Kampf hat ein Zerstörer schlechte Karten gegen einen Kreuzer.


Als Kapitän eines Flugzeugträgers müsst ihr entscheiden, ob ihr etwa Bomber oder Jäger mitnehmt.

Team vernichtet oder dessen Startzone einnimmt. Natürlich reicht es bei den anderen beiden Modi auch, alle Gegner einfach zu zerstören. Ein knapper, sogar ein deutlicher Vorsprung bei den Versenkungen reicht jedoch nicht, um den Sieg zu erringen, wenn die 15 Minuten Spielzeit pro Runde abgelaufen sind. Ist die Cap-Zone nicht eingenommen und fährt noch irgendwo ein verirrter Zerstörer herum, lautet das Ergebnis „Unentschieden", was in der angespielten Alpha-Version von *World of Warships* im Verhältnis zu *World of Tanks* deutlich häufiger vorkam. Gefühlt lief jede zehnte Partie auf ein Remis hinaus. Eine etwas längere Rundenzeit von 20 Minuten könnte hier Wunder wirken.

Macht Schiffchenspielen Spaß?

Gut verzahnte Spielmechaniken sind eine Sache, aber viel wichtiger ist: Macht *World of Warships* überhaupt Spaß? Das hängt – wer hätte es gedacht – erst mal vom Spielertyp ab. Wollt ihr kurzweilige Action, ist *World of Warships* wohl eher nicht euer Ding. Der Rundenbeginn ist ein Stück weit langatmiger als in *Tanks* und *Warplanes*. Schüsse gehen auf lange Distanz noch häufiger daneben als bei Panzern oder Fliegern. Das Teamspiel ist zudem noch wichtiger, da man als einzelnes Schiff schnell auf verlorenem Posten steht, wenn man nicht gerade einen flinken Zerstörer befehligt. Dazu gliedert sich *Warships* in drei verschiedene Spielweisen auf. Während Zerstörer und Kreuzer tendenziell den Nahkampf suchen, attackieren Schlachtschiffe wie Selbstfahrlafetten auf große Distanz – nur eben mit direkter Sicht zum Gegner. Das Spiel der Flugzeugträger dagegen erinnert stark an einen Echtzeitstrategie-Titel.

Wer aber auf den Mix unterschiedlicher Spielweisen kombiniert mit maritimem Setting steht, der wird *World of Warships* lieben. Spielt man zudem rollengerecht und fährt nicht einfach blind drauflos, eröffnen sich weitere spannende taktische Möglichkeiten: Flankenangriffe mit schnellen Einheiten unter Feuerdeckung schwerer Einheiten. Oder eine defensive Spielweise mit starken Trägerverbänden und ein paar Schlachtschiffen, die aus der Distanz operieren, während Kreuzer und Zerstörer als Nahdeckung in der Nähe bleiben. Oder ein kompletter Verzicht auf Träger, während man mit möglichst schnellen und artilleristisch überlegenen Kräften und Flugabwehr-Kreuzern schnell über eine Flanke in den Rücken des Gegners vorstößt. Im Laufe der Zeit wird die Community sicher viele Taktiken entwickeln und zumindest einige davon erfolgreich anwenden.

Prima Inszenierung

Dazu sind die Schiffe einfach wunderschön gemacht. Nimmt man sich einen Moment Zeit, fallen schnell die vielen Details auf, welche die liebevoll gestalteten Modelle enthalten. Auch die Schiffsphysik erscheint glaubwürdig, so wie sich die Schiffe bei hoher Fahrt bei einer Wende krängen, also sich zur Seite legen. Ein dezentes Wellenrauschen deutet auf eine hohe Geschwindigkeit hin, die dieselelektrischen Maschinen arbeiten dezent im Hintergrund. Das Wasser ist gut gestaltet, aber leider auch nicht so opulent inszeniert wie beispielsweise in einem *Silent Hunter* im Sturm. Schade, aber Wargaming.net setzt eben auf Schönwetter-Kapitäne: Hoher Wellengang und starke Strömungen scheinen noch nicht gefragt zu sein.

Die Feuergefechte können sich jedoch sehen und hören lassen. Das Donnern der Schiffsgeschütze klingt bei aufgedrehter Soundanlage in den Ohren, Schiffsgranaten zeichnen eine glaubwürdige ballistische Kurve in den Himmel. Treffer werden durch kleine Explosionen oder mächtige Detonationen markiert. Schwarzölige Rauchschwaden hüllen schnell versinkende Wracks für wenige Momente ein. Ist der stählerne Leviathan aber erst einmal unter dem Meeresspiegel versunken, erinnert nur noch eine graue Markierung auf der Minimap daran, dass hier ein stolzes Kriegsschiff sein Ende fand.

Auch die Starts, Landungen und Manöver der Flugzeuge wirkten in der im Februar angespielten Version deutlich realistischer als noch zum Test-Event im Januar, dabei hatte bis zum Redaktions-

WAS PASSIERT GERADE IN WORLD OF WARPLANES?

Die Konkurrenz seitens Gaijin hat in letzter Zeit für viele Verbesserungen in den Luftschlachten gesorgt – ganz wie im Falle von World of Tanks.

Die Beliebtheit von *World of Tanks* hat *World of Warplanes* nie erreicht, was zum einen an dem gehobenen Schwierigkeitsgrad der Luftkämpfe und zum anderen an Gaijins *War Thunder: Air Forces* liegen dürfte. Wegen der haushohen Konkurrenz hat Wargaming aber nicht nur die Grafik des Spiels verbessert, sondern ebenfalls das Waffenarsenal kräftig erweitert. Inzwischen stehen euch Flugzeuge aus insgesamt sechs Ländern zur Verfügung – exotische Streitkräfte wie die der Chinesen mit inbegriffen. Ein Ende der Aufrüstung ist noch lange nicht abzusehen, zumal noch viele berühmt-berüchtigte Experimentalflieger wie etwa der Nurflügler Horten Ho 229 oder das Raketenflugzeug Bachem Ba 349 „Natter" fehlen. Mit dem aktuellsten Patch 1.7 wurde immerhin die Henschel 129 und die Kanonenvogel-Version des Sturzkampfbombers Ju-87 „Stuka" nachgeliefert.



Schlachtschiffe halten zwar viele Treffer aus, brauchen aber eine Weile für ihre Manöver.

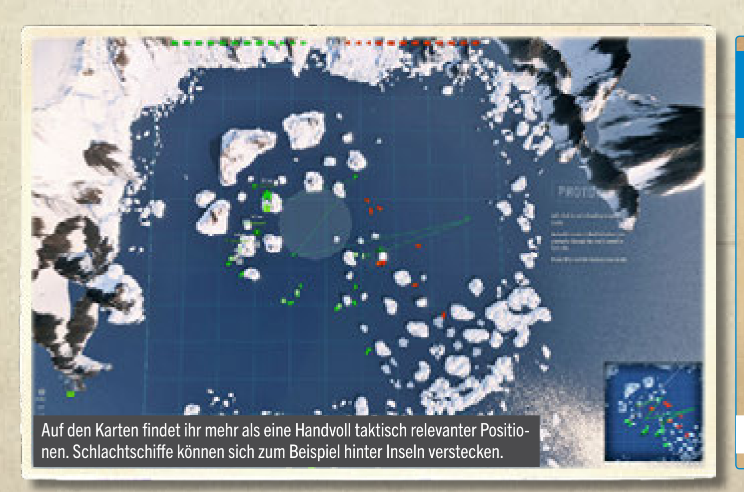
schluss noch nicht einmal der Beta-Test begonnen. Dazu arbeitet man in St. Petersburg schon an weiteren Flotten, unter anderem der deutschen. So konnten wir einen Blick auf das 3D-Modell der Bismarck erhaschen!

Wer Frieden will, rüstet für den Krieg

Über Module lassen sich die Schiffe auch baulich verändern. Die meisten davon sind jedoch praktisch alternativlos. Ein robusterer Rumpf mit mehr Strukturpunkten oder eine erhöhte Geschützreichweite, wer mag darauf verzichten? Manchmal steht man aber auch vor sehr unterschiedlichen Möglichkeiten, wie etwa bei der Flugzeugauswahl für den Träger. Nehme ich jetzt lieber je zwei Torpedo- und Sturzkampfbomber-Staffeln mit oder drei Abfangjäger plus einmal Sturzkampfbomber? Solche Entscheidungen prägen nachhaltig den eigenen Spielstil. Während die erste Konfiguration klar für den Angriff auf gegnerische Großkampfschiffe ausgelegt ist, setzt die zweite auf Verteidigung und Lufthoheit. Beides hat seine Vor- und Nachteile, die ihr im Optimalfall mit euren Mitspielern abwägt. Module müssen jedoch wie bei *World of Tanks* erst erforscht und dann gekauft werden, was die Schiffspreise am Ende deutlich hochtreibt.

Was ist mit Pay2Win?

Da mit *World of Tanks* und *Warships* bereits zwei Vergleichsspiele vorliegen, kann man an einer Hand abzählen, wie es mit kostenpflichtigen Inhalten aussehen wird: Premium-Zugänge mit erhöhtem Erfahrungs- und Credit-Gewinn, Premium-Schiffe und natürlich auch die altbekannte Gold-Munition. Von alledem war natürlich in den von uns angespielten Alpha-Versionen nichts zu sehen, schließlich gibt man in einem Alpha-Test selten Geld für etwas aus, was wenige Tage oder Wochen später wieder gelöscht wird. Mit dem Start des Beta-Tests werden solche Elemente jedoch Einzug halten. Die Erfahrung mit den bisherigen Wargaming-Spielen hat jedoch gezeigt, dass man das wichtigste Element nicht kaufen kann: spielerischen Skill. Wer den Vorhaltewinkel nicht richtig bestimmt, der versenkt keine Schiffe, sondern nur tonnenweise Premium-Granaten in der See. Zudem darf man davon ausgehen, dass Premium-Munition auch wieder für normale Credits erhältlich sein wird. Premium-Schiffe haben auch sicher nicht dieselbe Qualität wie die normalen Pötte, die man über das Spiel freischaltet. Vorteile durch den Einsatz von Echtgeld darf man daher sicher erwarten, von Pay2Win dürfte aber auch *World of Warships* weit entfernt sein. ❑



Auf den Karten findet ihr mehr als eine Handvoll taktisch relevanter Positionen. Schlachtschiffe können sich zum Beispiel hinter Inseln verstecken.

„Ich freue mich schon wie Bolle auf die Betatest-Phase!“

Oliver Haake

World of Warships unterscheidet sich deutlich von *World of Tanks*, ohne dem Grundgedanken eines taktisch geprägten Team-Shooters untreu zu werden. Die Dynamik der sich ständig bewegenden Schiffe jedoch stellt den Spieler vor ganz andere Herausforderungen als in einem Panzergefecht, ohne einen dabei zu überfordern – so wie in den wuseligen Luftkämpfen von *World of Warplanes*. Ich freue mich schon wie Bolle auf die Beta, denn *World of Warships* fühlt sich irgendwie altbekannt, aber dennoch neu genug an, um frische Reizpunkte zu setzen.

GENRE: Online-Shooter
PUBLISHER: Wargaming
ENTWICKLER: Wargaming
TERMIN: 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Crookz hat den Anspruch, ein interaktiver Gaunerfilm mit 70er-Jahre-Flair zu sein.

Crookz: The Big Heist

Die Kleider sind schrill, die Frisuren extrem, der Soundtrack ist funkig und die Beute riesig: Das Gangsterspiel verbindet 70er-Jahre-Style mit *Rainbow Six*.

Von: Peter Bathge

Liebe, Frieden und Freude – Freude am Geld. Das Motto der Hippie-Bewegung Ende der 60er-Jahre ändert *Crookz* geringfügig ab. Immerhin spielt ihr in dem PC-exklusiven Taktikspiel der Macher von *Das Schwarze Auge: Demonicon* (damals Noumena Studios, jetzt Skilltree Studios) eine Bande von Gaunern. Und die vergeht sich im San Francisco der 70er-Jahre lieber am Vermögen schmieriger Millionäre als auch nur einen Tag lang ehrlich zu arbeiten. Natürlich muss für den ganz großen Coup trotzdem irgendjemand schuften und das ist in diesem Fall der Spieler. Aus frei dreh- und zoombarer Von-oben-Perspektive löst ihr in knapp 20 Missionen komplexe Taktik-Puzzles, bei denen ihr Bewegungen und Aktionen der Einbrecher aufeinander abstimmt. In Echtzeit, per Pausefunktion oder im Rahmen einer Planungsphase.

„Machen Sie es so!“

Bei der Konzeptphase zu Anfang jedes Einsatzes seht ihr alle Wächter, Kameras, Türen und Alarmanlagen und dürft euch ganz ähnlich wie in den frühen Spielen der *Rainbow Six*-Serie einen Plan zurechtlegen, den die virtuellen Kumpanen befolgen. Damit befinden sich aufstrebende PC-Gauner in bester Gesellschaft, sei es Hannibal („Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert!“, *Das A-Team*) oder Egon Olson („Ich habe einen Plan!“, *Die Olsenbande*). Ob das Vorhaben dann auch so gelingt, wie ihr das vorstellt, ist eine andere Sache. Glück-



▲ Der Techniker sabotiert Sicherungskästen, um Alarmanlagen, Kameras und andere technische Hindernisse auszuschalten.

▲ Sicherheitsleute knockt ihr per Faustschlag aus oder ihr benutzt Schlafgas. Schusswaffen gibt es nicht.

Ihr kontrolliert mehrere Figuren gleichzeitig. Um schnell auf Situationen zu reagieren, ist die Pausefunktion Gold wert.

Die frei dreh- und zoombare Kamera bietet aus der Vogelperspektive den besten Überblick.

licherweise dürft ihr eure Strategie jederzeit anpassen, indem ihr die Zeit anhaltet. In den Anwesen der High Society knackt ihr Safes auf der Suche nach Goldbarren, Bargeld oder kompromittierenden Informationen. Von einer Hafenanlage stehlt ihr gleich einen ganzen Container und im Verlauf der Kampagne führt euch die abenteuerliche Geschichte um den Verrat eines ehemaligen Bandenmitglieds sogar in das unterirdische Versteck eines klischeehaften Superbösewichts. *James Bond* lässt grüßen.

Der Spielverlauf bleibt unabhängig von der Lokalität stets gleich: Mit Mausklicks legt ihr Laufwege und Aktionen für eure Einbrecher fest. Auf euren Befehl hin betätigen sie etwa Schalter, um Lichtschranken zu deaktivieren, oder schicken Patrouillen mit Chloroform ins Reich der Träume. Jeder Charakter besitzt unterschiedliche Fähigkeiten. Insgesamt zählt euer Team sechs Mann, darunter auch ein Roboter, der glatt aus einem *Austin Powers*-Film stammen könnte. Maximal vier Gauner dürft ihr auf einen Einsatz mitnehmen, das könnte für einen gewissen Wiederspielwert sorgen. Zumal ihr anstelle eines klassischen Mehrspielermodus Online-Herausforderungen an Freunde senden dürft – schaffen die Bekannten den Bruch mit dem gleichen Team wie ihr, aber in kürzerer Zeit?

Das Zusammenspiel der Figuren erlaubt clevere Taktiken. So lasst ihr die Akrobatin per Order warten, bis der Schläger der Gruppe einen Wächter bewusstlos geknüppelt hat. Dann hechtet die Dame mit dem Afro fix, aber lautlos über einen Korridor, bevor sie der Sichtkegel einer zweiten Wache streift. Am anderen Ende des Hauses schließt der Techniker eine Kamera kurz und der Schlosser öffnet die Hintertür. Theoretisch lassen sich beliebig viele Abläufe aneinander reihen und auf Knopfdruck ausführen.

Das alles führten uns die Entwickler bereits live vor, allerdings konnten wir *Crookz* noch nicht selber spielen. Somit bleiben wichtige Fragen vorerst unbeantwortet, etwa die nach der künstlichen Intelligenz von Widersachern und eigenen Figuren.

Ausrüstung für Leisetreter

Interessante Eigenheiten grenzen *Crookz* schon jetzt von anderen, deutlich actionlastigeren Einbruchspielen wie *Payday 2* oder dem Koop-Geheimtipp *Monaco* ab. So staffiert ihr euer Team vor Missionsbeginn mit Hilfsmitteln wie Dietrich und Kamera-Störsender aus. Jedenfalls sofern ihr die nötige Kohle besitzt. Falls Ebbe in der Kasse ist, finden sich auf den Karten verstreute Items, mit denen ihr Schwachstellen in der Ausrüstung oder Bandenzusammenstellung ausgleichen könnt, ohne die Mission neu zu starten.

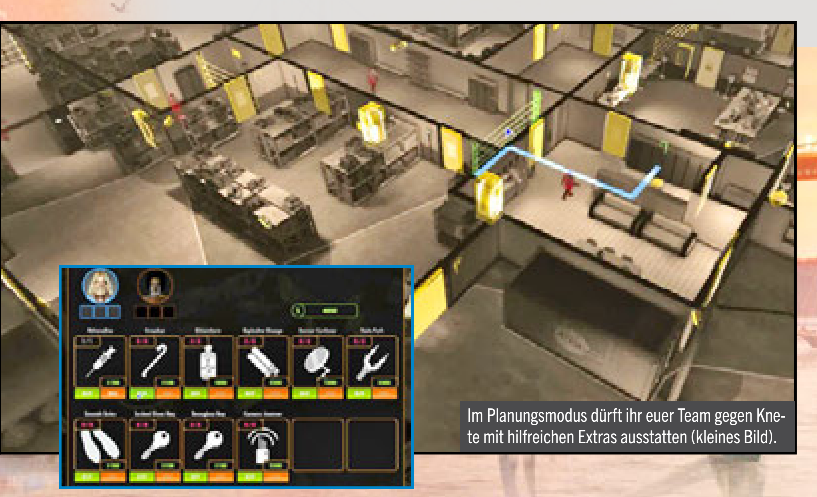
Ein Neustart oder das Laden eines älteren Spielstands ist jedoch dann unerlässlich, wenn einer eurer Verbrecher vom Sicherheitspersonal geschnappt wird. Der Wachdienst reagiert auf Lärm; beim Einsatz von Gegenständen wie einer Brechstange zeigt ein Kreis die Lautstärke der Aktion an. Wandert ihr in den Sichtkegel von Überwachungskameras statt sie in deren totem Winkel zu passieren, erhöht sich die Alarmstufe der Wächter. Um anschließend die Beweise zu beseitigen, überspielt ihr die Videokassetten. Zudem erlaubt euch eine Schnellspeicher-Funktion, Fehler rückgängig zu machen.



Vier Wächter-Typen, die sich hinsichtlich Geschwindigkeit oder Widerstandsfähigkeit unterscheiden, sollen euch zusammen mit wechselnden Auftragszielen herausfordern. So steht ihr bei manchen Einsätzen unter Zeitdruck oder müsst auf überraschende Situationen reagieren. Gewalt spielt in *Crookz* übrigens keine Rolle; stilvolle Gangster benutzen nun mal keine Knarren. Statt epischer Shoot-outs wie im Kinofilm *Heat* stand eher die Cleverness aus *The Italian Job* Pate für das Taktikspiel.

Aus der Zeit gefallen

Optisch erinnern die Levels von *Crookz* an die virtuellen Puppenhäuser aus *Die Sims* unter Zuhilfenahme eines 70er-Jahre-Einrichtungspakets. Möbel, Teppiche, Kleidung und natürlich der peppige Funk-Soundtrack erwecken die Epoche zum Leben. Bleibt nur zu hoffen, dass das eigentliche Spiel ebenso unterhaltsam ausfällt wie dessen unbeschwerte Wohlfühl-Atmosphäre. ❑



Im Planungsmodus dürft ihr euer Team gegen Knete mit hilfreichen Extras ausstatten (kleines Bild).

„Ungewöhnliches Setting trifft ambitionierte Ideen."

Peter Bathge

Allein durch seine sympathische Darstellung der schrägen 70er-Jahre dürfte *Crookz* so manchen Fan finden. Damit geht aber auch die Befürchtung einher, dass *Crookz* mehr Schein als Sein ist. Die fast schon puzzleartige Planungsphase und das Aneinanderreihen von Befehlen wirken auf dem Papier vielversprechend, aber meine Erfahrung mit Bitcomposers ähnlich angelegtem *Jagged Alliance: Back in Action* hat mich Vorsicht gelehrt. Hoffentlich funktionieren KI und Steuerung, dann könnte *Crookz* ein Geheimtipp für strategisch begabte Schleich-Fans werden!

GENRE: Takik
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Skilltree Studios
TERMIN: 2. Quartal 2015

EINDRUCK **OKAY**

Patch(es) in Sicht!

Schon kurz nach dem Test der Releaseversion schoben die Entwickler einen ersten, großen Patch nach, der vor allem technische Macken ausbügeln sollte, und kündigten Folgepatches an. Leider konnten wir diese „Pflaster" nicht mehr für den Test berücksichtigen.

Trotz guter Ansätze im Spiel gerät der Spielspaß in *Raven's Cry* (1.00) sehr schnell ins Kentern. Bugs und Designmängel in der Releaseversion überwiegen deutlich.

Raven's Cry

Von: Stefan Weiß

Hier findet der Spielspaß sein nasses Seemannsgrab!



Mit Christopher Raven ist nicht gut Kirschen essen! Der finstere Protagonist und Piratenkapitän ist auf der Jagd nach dem Mörder seiner Familie und dazu ist ihm jedes Mittel recht. Und so startet ihr im Action-Adventure mit Rollenspielanteilen von Reality Pump eine ziemlich undurchsichtige Verfolgung kreuz und quer durch die Karibik. Charakter- oder gar Storyeinführung gibt's nicht. Ihr beginnt einfach mitten auf der karibischen See und legt euch sofort mit einem spanischen Schiff an. Warum, wieso, weshalb? Keine Ahnung, der uns zur Seite stehende Mentor Marcus teilte uns zuvor ein lediglich knapp formuliertes „Wir haben sie" mit.

Fluch- und Schimpfkanonade

Nach diesem ersten von vielen noch folgenden Seegefechten beginnt eine von triefenden Piraten-Klischees bestimmte Erzählung, die kaum fesselt noch mitreißt. Die für den Fortgang der Geschichte wichtigen Charaktere zeigen kaum Profil und sind oberflächlich inszeniert. Die Dialoge mit den Figuren gestalten sich plump und vorhersehbar, gepaart mit einer unbefriedigenden Dialogregie und mitunter in Form von minutenlangen, nichtssagenden Phrasen.

Es spricht nichts dagegen, dass sich *Raven's Cry* an den Klischees bedient, die schon bekannte Genre-Vertreter wie *Gothic* und *Risen* seit jeher ausgeschlachtet haben. Auch in diesen Spielereihen bekommt man es mit Piraten, derben Sprüchen, Fäkalhumor und platten Dialogen zu tun. Das Problem bei *Raven's Cry* ist jedoch, dass man sich der bestehenden Klischees aber nicht nur bedient, sondern den Bogen einfach hemmungslos überspannt. In Summe führt das zum sprichwörtlichen „too much", also zu viel des Guten. Natürlich kann man sich immer noch damit anfreunden, denn auch Trash- und C-Movies haben ihre Anhänger.

Doch in der getesteten Version 1.00 gesellten sich auch noch zu viele technische Fehler dazu. So bemerkten wir gänzlich fehlende Vertonungsabschnitte oder auch undefinierbaren Sprachmischmasch verschiedener Tonsamples. Dazu gab es die Vermengung von deutschen und englischen Tonspuren oder zwar abgespielte Dialogdateien, die aber ohne Gesichtsanimation der betreffenden Figuren stattfanden. Lippensynchrone Vertonung war nur ansatzweise zu sehen. Diese ganzen Mängel bei der Erzählung führten dazu, dass die erlebte Geschichte im Spiel bei uns einen höchst unappetitlichen Beigeschmack unterdurchschnittlicher Unterhaltung erzeugte.

Raven's Cry will bewusst düster, dreckig und brutal sein, doch erzeugt der ständige und überstrapazierte Gebrauch reißerischer Sätze der Marke „Fickt euch ins Knie und ich reiß euch die Eingeweide heraus" lediglich das Gefühl, sich in einer schwachen und dramaturgisch billigen Inszenierung zu befinden. So verpassen es die Autoren, die Motive von Christophers Handeln in Form guter Dialoge herauszuarbeiten und so dem Spieler das Gefühl der Rache näherzubringen. Die simple Aneinanderreihung

VOLLE BREITSEITE: DAS MARITIME GAMEPLAY IN RAVEN'S CRY MACHT SPASS!

Donnernde Kanonensalven, eine Prise Taktik, Warenhandel, Entern und Plündern. Auf hoher See kann *Raven's Cry* punkten, was aber die Schwächen nicht ausgleicht.

Eine Seereise kann von zufällig angreifenden Schiffen unterbrochen werden oder ihr seid selber aktiv und klickt schnell auf die auf der Seekarte kurz auftauchenden Icons anderer Schiffe. Daraus resultiert dann ein in Echtzeit ausgetragener Schiffskampf. Die Steuerung eures Schiffes geht flott von der Hand. Zur Wahl stehen verschiedene Schiffsklassen wie etwa Schoner, Galeonen, Fregatten, Kriegschiffe. Die Schiffe lassen sich mehrfach upgraden und verbessern. Obendrein sorgen verschiedene Munitionsarten für eine Prise Taktik in den Gefechten.


Bei den Seegefechten stehen euch verschiedenste Blickwinkel zur Verfügung und das Schiffeversenken macht ordentlich Laune.



Im Laufe des Spiels heuern wir Offiziere an. Diese besitzen Eigenschaften, die wir bei Bedarf durch Auswahl des Charakters aktivieren. Die Auswirkungen werden mit Infotexten erklärt.

von Fluch- und Schimpfworttiraden verhindern es, sich emotional nachvollziehbar in die Rolle des Familienrächers hineinversetzen zu können. Stattdessen ertrinken wir förmlich in einer Anhäufung simpelster Action-Rollenspielkost.

Risen auf Sparflamme

Der Aufbau der Spielwelt erinnert uns zunächst stark an das mit *Raven's Cry* vergleichbare *Risen 3: Titan Lords*. So bereist ihr auch hier keine zusammenhängende Karibikwelt aus einem Guss, sondern wählt per Reisekarte euer gewünschtes Ziel aus und könnt dann in Echtzeit beobachten, wie sich euer Schiff als Icon auf der Karte dem angepeilten Eiland nähert. Selber steuern oder gar freies Segeln im Meer ist nicht drin. Nach einer kurzen Kamerafahrt am Zielhafen dürfen wir dann wieder die Kontrolle unseres finsteren Kapitäns übernehmen. Die jeweiligen Inselgebiete sind großzügig angelegt, das vermittelt jedenfalls der Blick in die zoombare Karte. Ähnlich wie in der *Risen*- oder *Assassin's Creed*-Reihe lassen sich die Inseln auf eigene Faust erkunden, doch stellen diese Ausflüge in *Raven's Cry* eine ernüchternde Erfahrung dar. Wir stoßen auf unsichtbare Wände oder Texteinblendungen der Marke „Du kannst nicht weitergehen". Und selbst die Gebiete, die sich großzügig erkunden lassen, entbehren fast jeglicher Interaktion – die Spielwelt ist außerhalb der Siedlungen bis auf wenige Ausnahmen leer und bietet so gut wie keine Überraschungen oder spannenden Geheimnisse. Unser anfänglich noch vorhandener Erkundungsdrang erstickt recht schnell, da wir dafür nicht belohnt werden. *Raven's Cry* nutzt seine Ressourcen viel zu wenig und die Inselareale wirken dadurch unfertig.

Interaktion beschränkt sich meist auf die wenigen, schon auf der Levelkarte markierten Orte und Personen, wo ihr weitere im Spiel enthaltene Features nutzen könnt. Da wäre beispielsweise der Warenhandel. Beim örtlichen Händler ruft ihr ein Menü auf, das euch die An- und Verkaufspreise für die elf im Spiel erhältlichen Güter zeigt. Dazu zählen unter anderem Tonnagen von Kaffee, Tee, Kakao, Rum oder auch Kannabis. Je nach Standort fallen die Preise unterschiedlich aus, sodass ihr hier Profite erwirtschaften könnt. Die fallen zwar nicht gerade üppig aus, aber das Feature funktioniert solide. Allerdings führt *Raven's Cry* den Handel quasi ad absurdum, wenn man herausgefunden hat, dass man mit dem Mini-Spiel Würfelpoker viel bequemer und schneller Tausende Goldmünzen scheffeln kann. Die Poker-Gegner sind unendlich reich. Also einfach vor einer Partie speichern, den Maximal-Betrag von 1.000 Münzen wählen, Partie gewinnen, speichern und von vorn. Klar kann man auch verlieren, dann lädt man einfach den letzten Spielstand und weiter geht's.

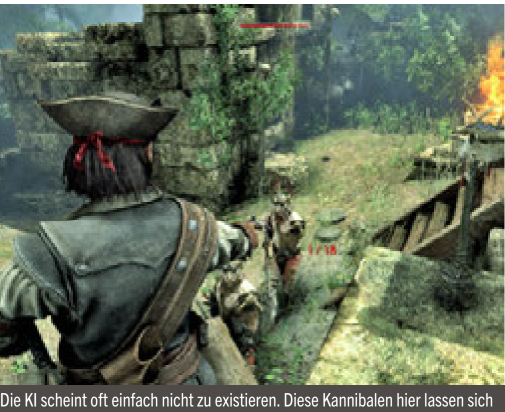
Gefundene Inventar-Items, die ihr beim Plündern von Gegnern erhaltet, lassen sich beim örtlichen Krämer verhökern. Das Item-Angebot im Spiel fällt allerdings recht mager aus. Eine Handvoll Nahkampfwaffen, Pistolen, Messer – das muss reichen. Gegner dagegen sind schon mal mit Musketen bewaffnet, die ihr aber nicht benutzen könnt. Verschiedene Rüstungen gibt's ebenfalls keine. Für ein Rollenspiel, das *Raven's Cry* ja sein will, ist das zu wenig Futter.

Zu viele Fehler

Auch wenn man über die bisher genannten Kritikpunkte hinwegsehen


Die Inselwelt in *Raven's Cry* lässt sich zwar durchstreifen, zu entdecken gibt es aber abseits der Story fast nix, was den Erkundungsdrang deutlich schmälert .

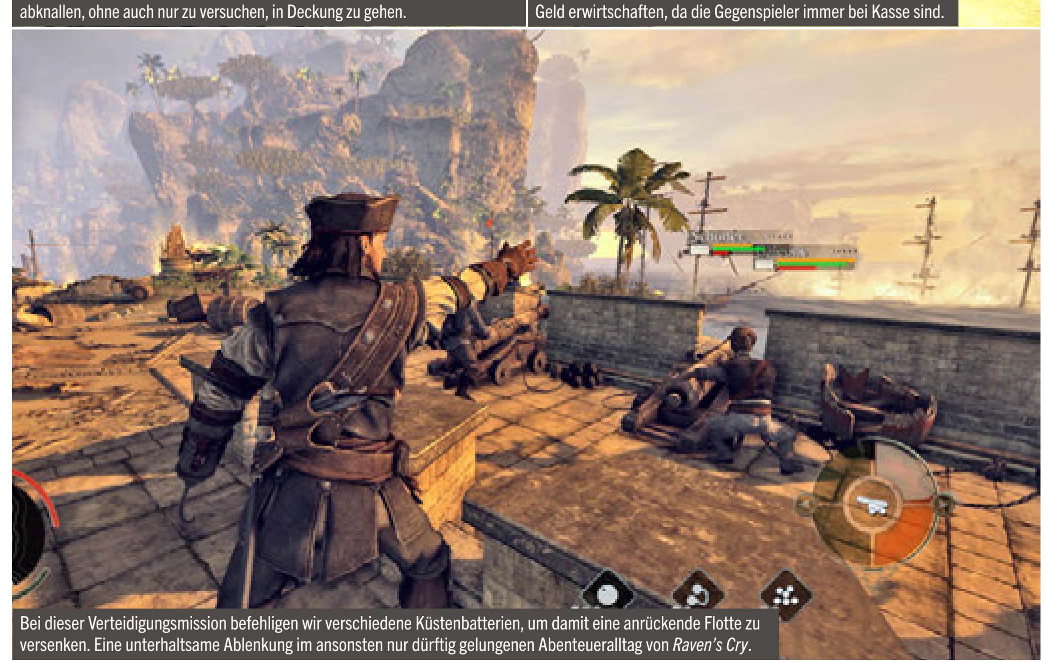

Im Nahkampf schlagt ihr euch mit Klongegnern und fehlendem Trefferfeedback herum. Gezieltes Blocken und Kontern gerät dadurch oft zum nervigen Geklicke.



Die KI scheint oft einfach nicht zu existieren. Diese Kannibalen hier lassen sich abknallen, ohne auch nur zu versuchen, in Deckung zu gehen.



Mithilfe des Mini-Spiels Würfelpoker lässt sich problemlos viel Geld erwirtschaften, da die Gegenspieler immer bei Kasse sind.



Bei dieser Verteidigungsmission befehligen wir verschiedene Küstenbatterien, um damit eine anrückende Flotte zu versenken. Eine unterhaltsame Ablenkung im ansonsten nur dürftig gelungenen Abenteueralltag von *Raven's Cry*.

kann und einfach ins Abenteuer aufbrechen möchte, stößt man an jeder Ecke auf Spielspaßbremsen.

So verzeichneten wir beispielsweise Sidequests, die sich aufgrund von Skriptfehlern nicht lösen ließen. Auch der Fortgang der Hauptgeschichte drohte mehrfach zu scheitern, weil die Questdokumentation fehlerhaft war oder Questpersonen erst ansprechbar waren, nachdem wir einen Spielstand neu geladen hatten. Zahlreiche Macken wie schwebende NPCs, fehlende Dialoge, Platzhaltertexte, Animations-, Wegfindungs- und Kampf-KI-Bugs sorgen für ein insgesamt als mangelhaft einzustufendes Spielerlebnis.

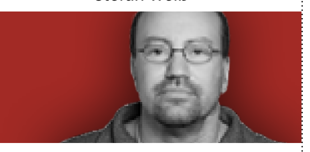
Das Schleichsystem ist zudem ein schlechter Witz: Da uns die Gegner in einem Gefecht oft gar nicht wahrnehmen, können wir selbst im dicksten Getümmel auf offener Fläche ohne Deckung einfach in die Hocke gehen und „schwups" die Gegner per Sofortkill umhauen. Apropos umhauen, die Spielmechanik erlaubt euch, sämtliche Einwohner auf den Inseln umzubringen, und belohnt euch dafür sogar jeweils mit Erfahrungspunkten und der Möglichkeit, die Leichen zu plündern. Das mag dem Umstand, dass Chris Raven ein böser Pirat ist, geschuldet sein, wirkt aber dennoch deplatziert.

Am Ende abgeschlagen

Es ist die Vielzahl der vorhandenen Schwächen, die dazu führen, dass sich *Raven's Cry* erheblich schlechter anfühlt als die Genre-Vertreter der *Gothic*-, *Risen*- oder auch *Assassin's Creed*-Reihe. Erst recht, da es sich bei *Raven's Cry* um ein Vollpreisspiel handelt, das sich mit den Anschaffungskosten in Höhe von rund 50 Euro in AAA-Gefilden tummelt. Da muss man als potenzieller Kunde einfach mehr erwarten dürfen. ❑

MEINE MEINUNG |

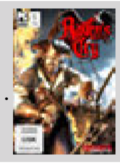
Stefan Weiß



„Piraten sind keine Schwuchteln!"

Klischees gibt's in Filmen, Literatur und in Spielen. Niemand hat was dagegen, wenn man ein Piratenspiel wie *Raven's Cry* mit Holzbein-Seeräubern sowie mit anderen finsteren Gestalten vollstopft und die bösen Buben fluchen und schimpfen lässt, dass sich die Balken biegen. Doch ich will verdammt sein – ein solches Unterfangen muss am Ende auch gut funktionieren und annähernd rund laufen. Doch *Raven's Cry* hingegen ist geplagt von Bugs, fragwürdigen Designentscheidungen und einem Niveau, das den Bogen des schlechten Geschmacks gnadenlos überspannt. Daran werden wohl auch die Patches nichts mehr ändern können.

RAVEN'S CRY



Ca. € 55,-
30. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Reality Pump
Publisher: Topware
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Zum Spielen ist ein gültiger Steam-Account notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Inseln und Schiffe sind gelungen, die Figuren weniger
Sound: Schöne Musikstücke, aber furchtbare Sprachausgabe und teils fürchterlicher Soundbrei (inzwischen zum Teil gepatcht)
Steuerung: Gute Bedienung der Schiffe, dafür hakelige Charaktersteuerung mit Clipping und Wegfindungsproblemen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Win Vista/7/8, Dualcore mit 2,0 GHz,Geforce GTX 460/Radeon HD 5000, 4 GB RAM
Empfehlenswert (Herstellerangabe): Quadcore mit 2,0 GHz, Geforce GTX 670/Radeon HD 7970, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Die Gewaltdarstellung hält sich in Grenzen, jedoch ist die Sprachausgabe mit wüsten Beschimpfungen und Flüchen versehen, meist sexistischer, frauenfeindlicher und ethnologischer Natur.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 48:00
Beim Test kam es zu einigen Abstürzen und eingefrorenen Bildschirmen. Etliche Questbugs sorgten für zahlreiche Ladevorgänge.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterhaltsame Schiffskämpfe
- ➕ Funktionierender Handel und motivierende Schiffs-Upgrades
- ➕ Vielversprechende Karibikinseln
- ➕ Wer auf Piratenklischees steht, wird voll bedient.
- ➖ Technisch überholt
- ➖ Fürchterliches Nahkampf- und Schleichsystem
- ➖ Zahlreiche Quest-, KI- und Wegfindungs-Bugs
- ➖ Dialoge sind überzogen plump und zu oft niveaulos
- ➖ Unbefriedigende Erkundung der Spielwelt
- ➖ Zu wenig Interaktion in den Städten möglich
- ➖ Platte Story, schwache Charaktere

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **40**

Total War: Attila

Attilas Hunnen gehören zu den gefürchtetsten Gegnern im Spiel. Ihre berittenen Einheiten sind sowohl im Nah- als auch im Fernkampf exzellent.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

PC Games AWARD Ausgabe 03/2015 88

PC Games EDITORS' CHOICE STRATEGIE

Von: Matti Sandqvist

Die Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie geht in die neunte Runde. Ob die Mixtur dieses Mal ohne Bugs erscheint, verrät unser Test.

Für viele eingefleischte Kenner und Fans der grandiosen Strategiereihe handelte es sich bei *Total War: Rome 2* um ein Buch mit sieben Siegeln. Zu sperrig, zu ambitioniert, schlichtweg zu groß und vor allem technisch mit lauter unschönen Fehlern behaftet, musste man fast schon Nerven aus Stahl haben, um die durchaus vorhandenen Vorzüge in *Total War: Attilas* Vorgänger zu erkennen. Vor allem störten in der ersten Fassung die mitunter miserable KI und die grausigen sowie auch unerklärlichen Performance-Probleme die Feldzüge vieler Hobby-Generäle. Doch nach etlichen Updates mauserte sich *Rome 2* zu dem, was die Entwickler im Sinn hatten: einem würdigen und noch größeren Ableger der renommierten Serie. Für einige Fans kamen die Patches aber leider zu spät. Etliche hatten der Reihe – vielleicht auch zu Recht – abgeschworen.

Mit *Total War: Attila* möchte Entwickler Creative Assembly die passionierten Strategen wieder mit ins Boot holen und gleich zu Beginn eine möglichst fehlerfreie und ebenso leicht zugängliche, aber zugleich herausfordernde Version abliefern. Ob die Mammutaufgabe den Briten gelungen ist, wollen wir in unserem Test klären.

Die Geißel Gottes kommt!

Total War: Attila ist zeitlich rund 600 Jahre nach *Rome 2* angesiedelt und damit in der Epoche der großen Völkerwanderungen. Das römische Imperium hat seinen Zenit längst überschritten und wird nach der sogenannten Reichsteilung von 395 von zwei schwachen Kaisern regiert. Die beste Gelegenheit für den Hunnenkönig Attila, um mit seinem Eroberungsfeldzug loszulegen.

Im Spiel können wir uns der eher für Serienveteranen angedachten Aufgabe stellen, die von den Ausmaßen her riesigen Imperien der Römer vor den militärisch übermächtigen Invasoren zu retten oder zu versu-



Praktisch: Auf der Strategiekarte könnt ihr weiter herauszoomen als noch im Vorgänger.



Bei den größeren Schlachten treffen mehr als 8.000 Soldaten aufeinander. Damit die Gefechte einigermaßen ruckelfrei laufen, sind ein starker Prozessor und eine schnelle Grafikkarte vonnöten.

Lager
In *Total War: Attila* könnt ihr auch aufseiten der wandernden Stämme spielen. Diese fangen ohne eine Siedlung an, können aber, solange ihnen noch keine Stadt gehört, überall auf der Karte ein Lager aufschlagen. Im Lager erholen die Truppen sich und außerdem können Getreidefelder angelegt werden.

Städte verlassen
Wenn übermächtige Gegner vor euren Toren stehen, könnt ihr zur Strategie der verbrannten Erde zurückgreifen. Dadurch erleiden die Feinde hohe Verluste, da ihnen die Vorräte ausgehen. Man sollte aber bedenken, dass das Wiederaufbauen einer Siedlung immens viel Geld kostet.

Sanitäre Anlagen und Seuchen
Krankheiten gehören zu den neuen Features von *Total War: Attila*. Falls die sanitären Anlagen in einer Siedlung unzureichend sind, besteht die Gefahr einer Seuche. Eine Krankheit lässt den Wachstumsfaktor einer Stadt drastisch sinken und außerdem leiden die Einnahmen aus dem Handel geringfügig.

Statthalter
Wie in *Rome 2* habt ihr in *Attila* die Möglichkeit, Provinzerlässe zu erteilen. Im neuen Teil braucht ihr für die Fördermaßnahmen Statthalter, die man entweder aus der eigenen Familiendynastie oder aus den Rängen anderer Adligen rekrutiert. Die Statthalter sammeln Erfahrungspunkte und können wie Generäle oder Spione neue Talente freischalten.

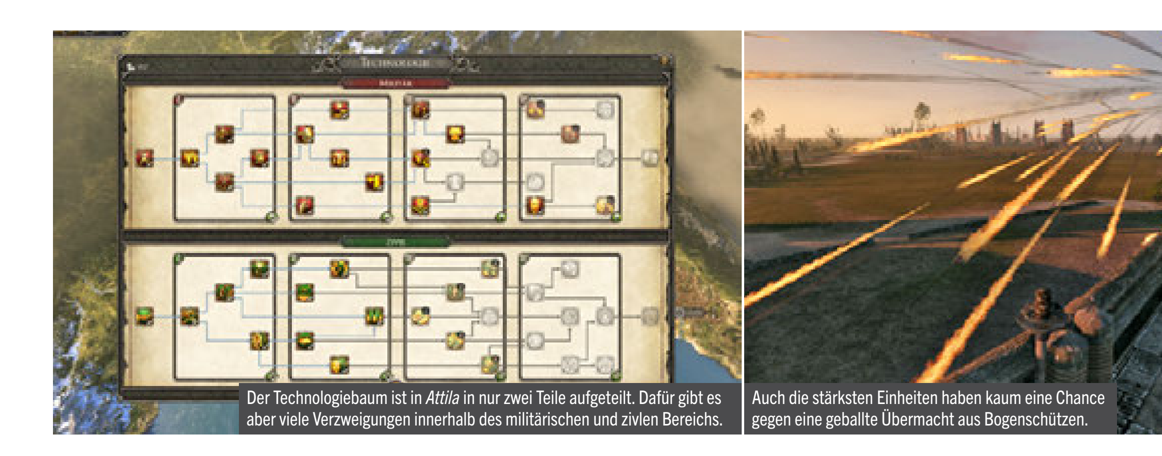
chen, aufseiten der marodierenden Stämme das einstige Imperium zu erobern. Die Kampagne als Römer kann unserer Meinung nach mitunter ziemlich demotivierend sein, da man zum einen über ein riesiges, aber einem auch vollkommen unbekanntes Reich herrscht und zum anderen stets das Gefühl hat, dass man sowieso kaum eine Chance gegen die zahlreichen Feinde hat. Wer die Herausforderungen trotzdem meistert, kann sich jedoch mit Fug und Recht als einen echten *Total War*-Experten bezeichnen.

Wer dagegen von Anfang an kleine Erfolge feiern möchte, greift zu den anderen Fraktionen wie etwa den Sachsen oder Franken. Hier müssen wir uns zwar auch gegen mächtige Nachbarn behaupten, können unser Reich aber wie in den Vorgängern Stück für Stück selbst aufbauen. Das fördert die Motivation und außerdem lernt man so die Eigenheiten der einzelnen Provinzen und Siedlungen besser kennen.

Verbrannte Erde

Die Ausgangslagen der insgesamt zehn spielbaren Fraktionen könnten kaum unterschiedlicher sein, was dem Wiederspielwert von *Attila* sehr zugutekommt. So stehen uns etwa aufseiten der beiden römischen Reiche mehrere gut ausgebaute Provinzen zur Verfügung, aber es mangelt an bitter benötigten schlagkräftigen Armeen. Das hat für die ersten Runden drastische Konsequenzen, da uns schlicht und einfach die Truppen fehlen, um den zahlreichen Horden der Goten beziehungsweise Vandalen Paroli zu bieten. Deshalb bleibt uns nichts anderes übrig, als die Strategie der verbrannten Erde anzuwenden und weite Teile unseres Imperiums selbst zu verwüsten. Diese neue Option vermittelt gut die Aussichtslosigkeit der Römer zur Zeit der Völkerwanderungen und stellt zugleich eine interessante spielerische Neuerung auf der Strategiekarte dar.

Das Verlassen unserer Siedlungen bringt uns zwar nur eine relativ wenig Geld ein, schadet dafür aber den Invasoren in doppelter Hinsicht: Ihre Armeen erleiden aufgrund von Nahrungsmittelknappheit erhebliche Verluste und um die Städte wieder aufzubauen, benötigen die ungebeten Gäste immense finanzielle Mittel. Der Nachteil für uns als Römer ist aber auch offensichtlich: Sobald die Feinde zurückgeschlagen sind, ist man für die nächsten Jahre nur mit dem Wiederaufbau der Provinzen beschäftigt und entsprechend arm wie eine Kirchenmaus. Falls einer der Nachbarn auf die Idee kommt, Krieg gegen uns zu



Der Technologiebaum ist in *Attila* in nur zwei Teile aufgeteilt. Dafür gibt es aber viele Verzweigungen innerhalb des militärischen und zivlen Bereichs.

Auch die stärksten Einheiten haben kaum eine Chance gegen eine geballte Übermacht aus Bogenschützen.

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Für eine Art Stand-alone-Add-on kommt *Attila* mit vielen neuen Features daher. Wir stellen euch die wichtigsten vor.

Neben der neuen Zeitepoche, zehn spielbaren Fraktionen und mehr als hundert frischer Einheitstypen bietet *Attila* auch eine Menge kleinerer Features, die das Spielerlebnis im Vergleich zum Vorgänger stark verändern.

- **Städte verlassen und niederreißen**
  Ihr habt nun die Möglichkeit, Städte zu verlassen, bevor sie von einem Feind erobert werden. Man sollte auch beachten, dass Feinde nach einer erfolgreichen Belagerung eine Stadt komplett niederreißen können.
- **Seuchen**
  Falls die sanitären Anlagen einer Stadt unzureichend sind, brechen Krankheiten aus. Diese können sich auch verbreiten.
- **Statthalter**
  Um hilfreiche Provinzerlässe vergeben zu können, müsst ihr Statthalter einsetzen. Die maximale Anzahl der Legaten hängt von der Größe eures Imperiums ab.
- **Familiendynastie**
  In *Attila* müsst ihr nicht nur darauf achten, dass eure eigene Familie innerhalb eures Reiches vorherrschend ist, sondern etwa auch, wer euer Nachfolger wird oder mit wem ihr eure Töchter verheiratet.
- **Wandernde Stämme**
  Einige Fraktionen fangen ohne eine Siedlung an. Dafür können sie Lager aufschlagen, die als eine Art Mini-Stadt dienen.
- **Barrikaden in den Belagerungen**
  Um bestimmte Viertel in den Belagerungsschlachten besser zu verteidigen, könnt ihr Hindernisse aufstellen. Die Barrikaden geben den Einheiten hohe Abwehrboni.


Grafisch haben die eh schon äußerst detaillierten Schlachten im neuen Teil noch einen Zahn zugelegt.

führen, fehlt uns das Geld, um neue Truppen anzuwerben – geschweige denn, deren hohe Unterhaltskosten dauerhaft zu tragen. Ergo: Wir sind so sicher wie das Amen in der Kirche dem Untergang geweiht.

Auf Wanderschaft

Falls man statt den Römern sich für eines der sogenannten Großen Wanderer entscheidet, fängt man sogar ohne eine einzige Siedlung an. Aufseiten der Goten, Alanen und Vandalen haben wir die Möglichkeit, unsere Lager so lange aufzuschlagen, bis wir eine Stadt für uns erobern. Dadurch können wir relativ frei entscheiden, in welchem Teil der wieder einmal absurd großen Strategiekarte wir unser Reich gründen.

Doch rosig ist das Leben aufseiten der Großen Wanderer ebenfalls nicht: Wir können zwar dank unserer schlagkräftigen Truppen ziemlich schnell die schlecht befestigten Ländereien der Römer erobern, müssen uns aber anschließend mit Aufständen aufgrund der kulturellen Unterschiede beschäftigen. Um dem vorzubeugen, gilt es folglich, die Bevölkerung milde zu stimmen.

Hierbei kommt das neue Statthalter-System von *Attila* zum Tragen. Für jede Provinz können wir einen Legaten bestimmen, der mithilfe von Erlassen etwa die Verbreitung der eigenen Religion fördert oder die öffentliche Ordnung verbessert. Doch auch hier gibt es einen Haken: Falls ein Statthalter nicht aus der eigenen Familiendynastie stammt, sinkt unser Einfluss innerhalb der Fraktion und am Ende droht sogar ein blutiger Bürgerkrieg auszubrechen.

Komplexer, aber auch zugänglicher

Ihr merkt: *Total War: Attila* hat im Vergleich zu *Rome 2* noch eine Schippe an Komplexität draufgelegt. Doch die Umsetzung ist Creative Assembly dieses Mal deutlich besser gelungen als noch beim Vorgänger, vor allem was den Komfort und die Übersicht betrifft. So können wir zum Beispiel noch weiter auf der Strategiekarte herauszoomen – ein simples Feature, das beim Regieren von großen Imperien immens hilfreich ist. Schön ist ebenfalls, dass bei den Charakteren wie Spionen und Generälen der komplette Talentbaum angezeigt wird und man so stets weiß, durch welche Eigenschaft die nächste gewünschte Fertigkeit freigeschaltet wird. Ebenso praktisch ist es, dass bei diplomatischen Verhandlungen auch angezeigt wird, wie hoch etwa die Erlöse aus einem Handelsvertrag sind oder wie die Treue der Bündnispartner im Kriegsfall gegen eine bestimmte Fraktion sind. Diese Detailverbesserungen ziehen sich durch das ganze Spiel und so bekommt man das Gefühl, dass die Entwickler auf die Wünsche der Spieler eingegangen sind und mit *Attila* das zugänglichste *Total War* bis dato abgeliefert haben.

Clever und Smart

Eines der schwerwiegendsten Makel von *Rome 2* waren die vielen KI-Fehler. In der damaligen Test-Version durften wir zum Beispiel oft gegen zig Mini-Armeen eines Feindes antreten, anstatt dass der Computergegner seine Einheiten zu einem großen Heer zusammengeführt und uns so vernichtend geschlagen hätte. Auch in anderen Bereichen ließ die KI viel zu wünschen übrig und so wurde Herausforderung beim Vorgänger vor den Updates eher kleingeschrieben. Das ist bei *Attila* nicht der Fall – ganz im Gegenteil. Die Entwickler haben die mit der Zeit perfektionierten KI-Routinen des Vorgängers für *Attila* übernommen


Als Verteidiger könnt ihr in den Belgarungsschlachten Barrikaden errichten. Tipp: Armbrustschützen können hinter einer solchen Blockade ganze Armeen aufhalten.


Ein Talentbaum hilft euch bei der Wahl neuer Fertigkeiten für die Generäle und Agenten.



Auch Seeschlachten sind wieder mit an Bord. Die Gefechte im kühlen Nass spielen aber eine eher untergeordnete Rolle.

Die KI ist ein gefährlicher Gegner in den Belagerungsschlachten. Sie lässt euch selten in Ruhe und greift von mehreren Seiten an.

Ein Fest für Pyromanen: Wenn ihr mit Brandpfeilen auf eine Stadt schießt, können dort Feuer ausbrechen.

und so angepasst, dass die anderen Fraktionen trotz der neuen Features zumeist ziemlich klug agieren. Das gilt ebenso für die Strategiekarte wie auch für die Echtzeit-Schlachten.

Auf in die Schlacht!

Apropos Echtzeit-Schlachten: Auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. So freut man sich auf der optischen Seite als Besitzer eines High-End-PCs über eine noch detailliertere und realistischere Darstellung der riesigen Gefechte. Aber auch spielerisch hat sich viel getan. Die Auswahl an Einheiten ist zum Beispiel für die Epoche passend und bietet so viele Optionen, dass man auch gegen Ende der Kampagne dank neuer Truppentypen gerne zu neuen Taktiken greift.

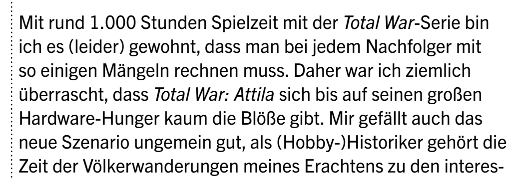
Auffällig ist, dass die Bedeutung von Erschöpfung und Moral sich auf den Schlachtfeldern deutlich stärker als im Vorgänger bemerkbar macht, wodurch sich auch Serienveteranen neuen Herausforderungen stellen müssen. Wir setzten etwa primär Fernkampfeinheiten wie Armbrustschützen und berittene Plünderer in den Schlachten ein, weil diese zum einen wegen ihrer leichten Rüstungen beziehungsweise ihrer Pferde nicht so schnell aus der Puste kommen und zum anderen mit ihren Pfeilhageln leicht die Moral von feindlichen Einheiten brechen.

Gelungen sind zudem die Belagerungsschlachten in *Attila*. Hier dürfen wir als Verteidiger Barrikaden an bestimmten Stellen einsetzen und so wichtige Bereiche einer Siedlung mit einer Handvoll von Truppen beschützen. Trotzdem verlangt die KI einem vieles ab, da sie gerne von mehreren Seiten angreift und das Schere-Stein-Papier-Prinzip oft in Perfektion anwendet.

Des Anglers Geduld

Insgesamt sind wir sehr angetan von *Total War: Attila.* Doch ein Ritter ohne Fehl und Tadel ist der neueste Teil nicht. So kommen einige der neuen Features wie etwa die Seuchen kaum zum Tragen, weil die nachteiligen Effekte von Krankheiten viel zu minimal sind. Das ist als solches noch leicht zu verschmerzen, was aber zu einer Geduldsprobe wird, sind die langen Berechnungszeiten der Runden. Hier sehen wir – mal wieder – Patch-Bedarf. ❑

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*

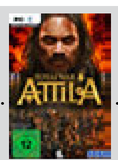


„Ich bin fast wunschlos glücklich – nur die Performance ist mir noch ein Dorn im Auge."

Mit rund 1.000 Stunden Spielzeit mit der *Total War*-Serie bin ich es (leider) gewohnt, dass man bei jedem Nachfolger mit so einigen Mängeln rechnen muss. Daher war ich ziemlich überrascht, dass *Total War: Attila* sich bis auf seinen großen Hardware-Hunger kaum die Blöße gibt. Mir gefällt auch das neue Szenario ungemein gut, als (Hobby-)Historiker gehört die Zeit der Völkerwanderungen meines Erachtens zu den interessantesten Epochen der Geschichte. Creative Assembly ist es dank der vielen Neuerungen gelungen, die Aussichtslosigkeit der Römer passend darzustellen, und bietet damit Serienveteranen eine Kampagne, die sie bis aufs Äußerste herausfordert. Ich bin mir sicher, dass ich wieder mehr als 200 Stunden mit dem neuesten Ableger verbringen werde, zumal es zehn sehr unterschiedliche spielbare Fraktionen gibt.

TOTAL WAR: ATTILA





Ca. € 40,-
17. Februar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega/Koch Media
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam freigeschaltet werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Immenser Detailgrad in den Schlachten, wunderschöne Strategiekarte. Für maximale Details reichen auch High-End-PCs nicht aus.
Sound: Atmosphärische Hintergrundmusik, gute Soundeffekte. Die deutschen Sprecher haben aber wieder zuweilen übertriebene Akzente.
Steuerung: Schönes und benutzerfreundliches Interface, viele Komfortoptionen für die Steuerung der Schlachten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Geplänkelmodus und Zwei-Spieler-Koop-Kampagne
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Intel Core 2 Duo 3 GHz, 3 GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon HD 2900 XT mit 512 MB Speicher, Direct X 10
Empfehlenswert (Herstellerangabe): Intel Core i5 der zweiten Generation, 4 GB RAM, Geforce GTX 560 Ti oder Radeon HD 5870 mit 2 GB Speicher

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Trotz Kriegsthematik fließt kein Blut. Doch in den Schlachten kommen virtuelle Soldaten zu Tode.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0 (Review-Fassung)
Spielzeit (Std.:Min.): 50:00
Beim Test ist das Spiel lediglich einmal abgestürzt. Mit anderen schwerwiegenden Bugs hatten wir nicht zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantischer Umfang
- ➕ Bombastische Gefechte
- ➕ Komplexer Imperiumsaufbau
- ➕ Gute KI
- ➕ Suchterzeugendes Spielprinzip
- ➕ Interessante Neuerungen
- ➕ Sehr hoher Wiederspielwert
- ➖ Einige der neuen Features kommen nicht zum Tragen
- ➖ Sehr lange Berechnungszeit der Runden, mitunter zwei Minuten
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

Der mutige Gnom Wilbur hat sich seinen Traum erfüllt und ist zum Lehrer für Magie aufgestiegen.

Zwischen dem Gauner Nate und der Elfin Ivo herrscht Eiszeit. In der Mitte: das arme, ratlose Vieh.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2015 85

PC Games EDITORS' CHOICE ADVENTURE

The Book of Unwritten Tales 2

Von: Felix Schütz

King Art ist zurück: Die Bremer Spaßlieferanten inszenieren eine würdige Fortsetzung.

Da machte die Entwicklung schon beim Zusehen Spaß: Im Februar letzten Jahres startete das Bremer Studio King Art (*Battleworlds: Kronos*) eine zweite Kickstarter-Kampagne, diesmal für die Fortsetzung seines Adventure-Hits *The Book of Unwritten Tales* (2009). Allerdings bat man nicht um riesige Beträge, um das Spiel überhaupt entwickeln zu können, immerhin war das Projekt schon weit fortgeschritten. Stattdessen hoffte King Art nur auf eine Finanzspritze, um das Spiel noch etwas besser zu machen – das genügte vielen Adventure-Fans bereits, um King Art mit satten 170.000 Spenden-Dollar ihr Vertrauen auszusprechen. Nach einer kurzen Early-Access-Phase, in der das Spiel bereits häppchenweise veröffentlicht wurde, hat King Art das Spiel nun offiziell fertiggestellt – nach sechs Jahren erhält *The Book of Unwritten Tales* damit endlich seinen würdigen Erben.

Vier Freunde für ein Abenteuer

King Art wagt für *The Book of Unwritten Tales 2* (kurz: *BOUT 2*) keine großen Experimente, sondern hält an der bewährten Formel des Erstlings fest. Anders als im kleineren Prequel *Die Vieh-Chroniken* (erschien 2011) sind nun also wieder alle vier der bekannten Helden an Bord: So feiert nicht nur der mutige Magier-Gnom Wilbur seine Rückkehr als beherzter Weltenretter, auch der sympathische Rumtreiber Nate und sein rosa bezottelter Sidekick Vieh sind wieder mit von der Partie. Die größte Wandlung hat allerdings die taffe Elfe Ivo durchgemacht: Sie findet sich gleich zu Beginn in „besonderen Umständen" wieder – ein cleverer Zug der Autoren, der Ivos Charakter kräftig umkrempelt und für frischen Wind im heiteren Fantasy-Trubel sorgt.

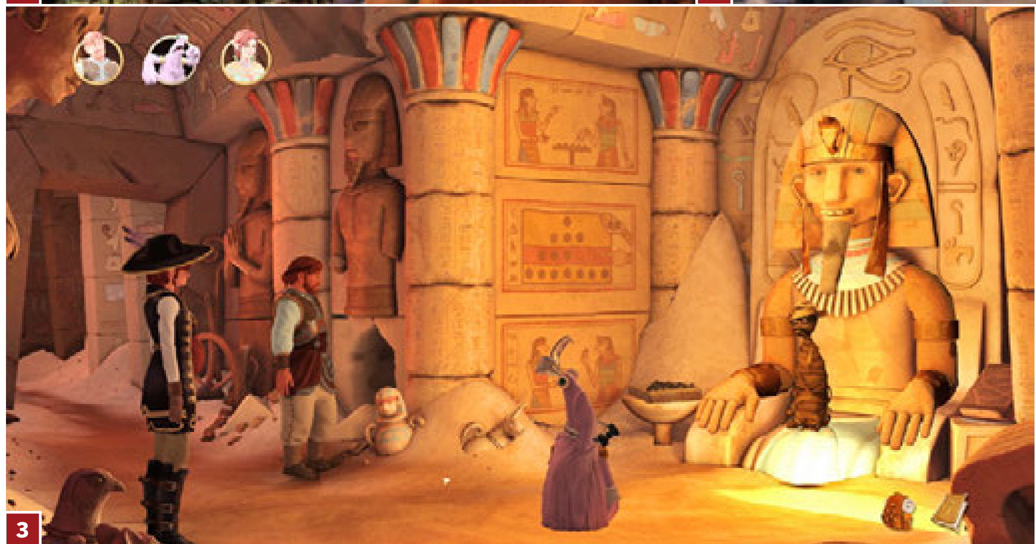
Gelungenes Sequel

Natürlich lassen sich auch andere alte Bekannte wieder blicken, etwa die herrlich uneinigen Oger-Zwillinge Zloff und Grump oder der mutige Freiheitskämpfer Rémi, dem diesmal eine deutlich größere Rolle zufällt. Für Fans bedeutet das zwar ein freudiges Wiedersehen, doch für Quereinsteiger ist dagegen Kopfkratzen angesagt – es empfiehlt sich, zunächst den ersten Teil zu spielen, um in *BOUT 2* richtig durchzublicken. Zumal die Story munter an frühere Ereignisse anknüpft und mit ihrem halb offenen Ende – so viel sei verraten – wenig Zweifel daran lässt, dass King Art bereits einen dritten Teil in Planung hat. Das sorgt zwar für einige lose Handlungsfäden, doch als Mittelstück einer Trilogie funktioniert *BOUT 2* tadellos. Im Laufe der Geschichte kommen auch neue Gegenspieler hinzu, die uns vor ungewohnte Herausforderungen stellen. Einerseits inszeniert *BOUT 2* nämlich eine klassische Fantasy-Story, in der es unser Heldenquartett wieder mit üblen Hexenmeistern, finsteren Prophezeiungen und allerlei dunklen Mächten zu tun bekommt. Doch darum spannt King Art einen erzählerischen Rahmen mit ungewohnt sozialkritischen Untertönen: Von gierigen Kapitalisten, überfüllten Flüchtlingslagern, käuflicher Presse, feiger Aus-



Die Charaktere sind ähnlich liebenswert wie im Vorgänger, sehen nun aber deutlich besser aus.





1 Die Ratten rund um den Freiheitskämpfer Rémi nehmen diesmal einen deutlich größeren Teil in der Geschichte ein. King Art inszeniert diese langen Passagen mit viel Witz und Fingerspitzengefühl – in *Book of Unwritten Tales* dürfen eben auch die Kleinsten echte Helden sein.

2 Die scheußliche Sybill van Buren und ihre nicht minder abstoßende Tochter, die alles und jeden gemäß ihrer pinken, pappsüßen Weltanschauung verwanden will, geben die neuen „Schurken" ab. Leider zählen genau diese Figuren – wie schon der böse Munkus im Vorgänger – zu den Schwächen des Ensembles. King Arts Autoren gelingt es leider auch diesmal nicht, eine glaubhafte Bedrohung aufzubauen.

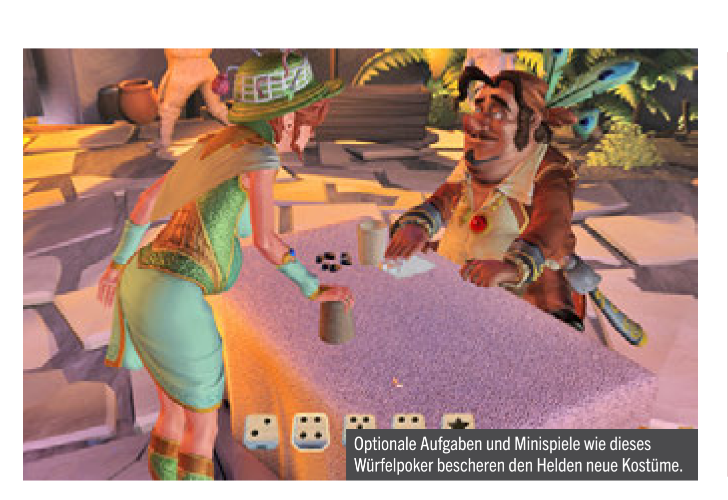
3 Ab etwa der Spielmitte dürfen wir mehrere Figuren gleichzeitig steuern. Mit den Symbolen links oben wechseln wir flink zwischen den Charakteren hin und her. Hier kontrollieren wir Nate, Ivo und das Vieh (mit niedlichem Häschenkostüm). Es gibt allerdings nur wenige Rätsel, in denen die Helden aktiv zusammenarbeiten müssen.

beutung und manipulierten Wahlen bis hin zum handfesten Steuerbetrug ist *BOUT 2* vollgepackt mit Gegenwartsthemen, die ein ums andere Mal für Schlagzeilen sorgen. Im Kern ist *BOUT 2* natürlich trotzdem ein ausgelassenes Comedy-Abenteuer, das vor Gags nur so strotzt. Einige ernste oder gar anrührende Szenen sorgen aber dafür, dass das Spiel nicht zur hohlen Kalauer-Parade verkommt.

Schon fast zu viel des Guten

Ähnlich wie die Vorgänger ist auch *The Book of Unwritten Tales 2* vollgepackt mit gelungenen Anspielungen auf Filme, Rollenspiele, Adventures und Fantasy-Klischees. Dass die meisten Gags auch zünden, ist den erstklassigen Sprechern zu verdanken, die motiviert zu Werke gehen und ihre Texte passend zur Situation betonen. Allerdings leistet sich das Spiel auch eine deutliche Schwäche gegenüber dem ersten Teil: Viele Kommentare der Charaktere sind schlichtweg zu lang geraten, darunter leidet das Erzähltempo etwas. Wo Wilbur etwa im ersten Spiel noch ein bis zwei kurze Bemerkungen zu einem Hotspot abliefert, sind es nun oft drei oder vier Sätze, teils gefolgt von weiteren Ausführungen. Auch manche Dialoge wirken zu stark ausgewalzt, dadurch geraten einige Figuren – etwa die bösartige Sybill van Buren – eher anstrengend als witzig. Spielt man zum Vergleich nochmal die klasse ausbalancierten Einstiegskapitel von *The Book of Unwritten Tales 1*, wird deutlich, dass die Dialoge in Teil 2 manchmal über das Ziel hinausschießen. Dafür bleibt die Story von *The Book of Unwritten Tales 2* allerdings auf einem durchweg guten Niveau, während sie im Vorgänger bereits in der Mitte abflaute. Und natürlich hat die Dialogfülle auch einen positiven Nebeneffekt: Jedes der fünf Kapitel bringt es locker auf mehrere Stunden Spielzeit; wer keine Kommentare wegklickt, kann bis zu 20 Stunden bis zum Abspann einplanen, was für ein Adventure außerordentlich lang ist.

Der satte Umfang ist auch den Nebenquests geschuldet, die King Art dank der großzügigen Kickstarter-Spenden umsetzen konnte: So bietet das Spiel mehrere Bonusaufgaben, die zwar nicht spielentscheidend sind, aber neben schönen Rätseln und netten Gags auch Achievements und zusätzliche Verkleidungen für unsere Helden liefern. Wer mag, kann Nate so beispielsweise in ein delikat geschnittenes Frauenkostüm stecken. Sein wohltuend unverkrampfter Kommentar, während er sich im

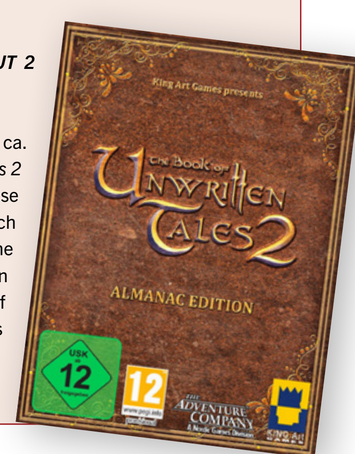


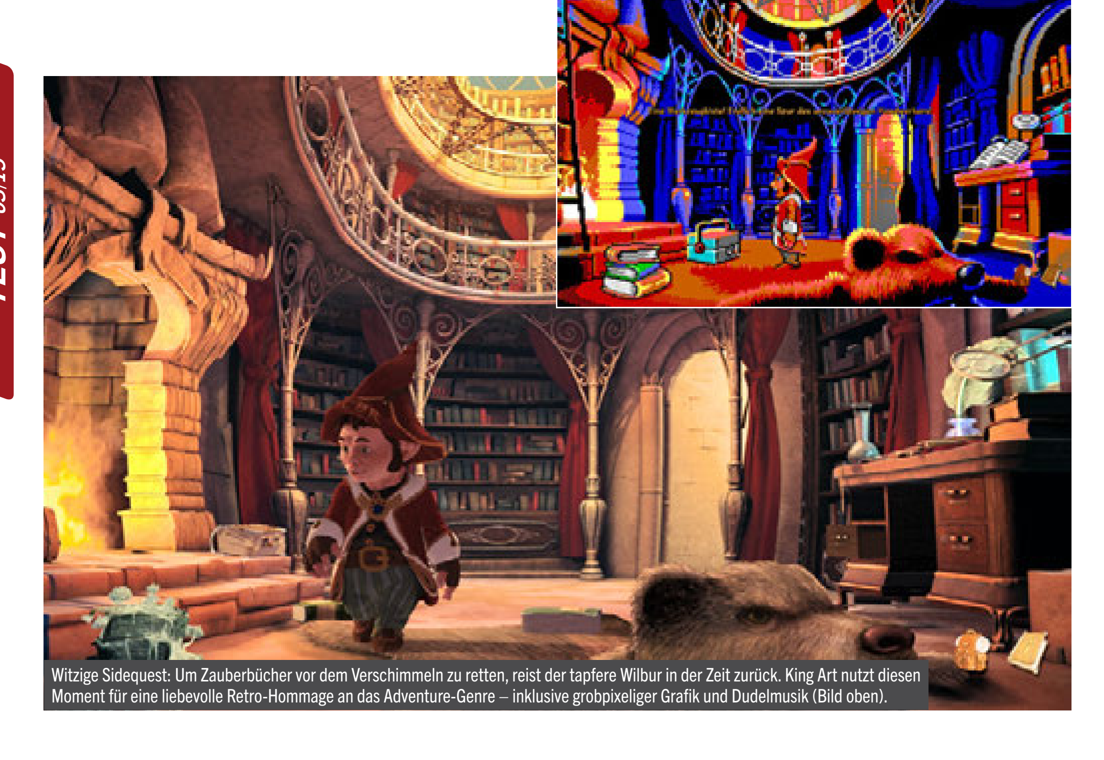
Optionale Aufgaben und Minispiele wie dieses Würfelpoker bescheren den Helden neue Kostüme.

DIE ALMANAC-EDITION

Neben diversen digitalen Versionen ist *BOUT 2* auch auf DVD im Einzelhandel erhältlich.

Neben der Standard-Verkaufsfassung (kostet ca. 30 Euro) erscheint *The Book of Unwritten Tales 2* auch als sogenannte *Almanac Edition*. Diese Sonderausgabe bietet neben dem Spiel auch ein Hardcover Artbook mit 100 Seiten, eine Making-Of-DVD, eine Soundtrack-CD und ein doppelseitiges Poster. Als digitales Extra darf man im Spiel außerdem die Farbe des Viehs ändern, was aber keine Auswirkungen auf das Gameplay hat. Der Preis für die *Almanac Edition*: 45 Euro.





Witzige Sidequest: Um Zauberbücher vor dem Verschimmeln zu retten, reist der tapfere Wilbur in der Zeit zurück. King Art nutzt diesen Moment für eine liebevolle Retro-Hommage an das Adventure-Genre – inklusive grobpixeliger Grafik und Dudelmusik (Bild oben).

Spiegel bewundert: „Es fühlt sich… richtig an." Andere Hersteller hätten aus einer solchen Szene vielleicht einen ätzenden Randgruppenwitz gemacht – King Art belässt es dagegen beim leisen Augenzwinkern. Das wirkt nicht nur zeitgemäß, sondern auch einfach grundsympathisch.

Rätsel: Viele Höhen, aber auch Tiefen

Bei seinen Knobeleien leistet sich das Spiel kaum Schwächen, fast alle Aufgaben folgen einer angenehm verschrobenen Fantasy-Logik, bieten ausreichend Hinweise und sind dabei nie zu schwer oder zu leicht geraten. Die Maussteuerung sorgt für zusätzlichen Komfort, indem sie Hotspots, die für kein Rätsel relevant sind, einfach nach mehrmaligem Untersuchen ausblendet. Im Gegensatz zum ersten *Book of Unwritten Tales* leistet sich der zweite Teil aber auch einen Schnitzer im Rätseldesign: Diesmal müssen wir viele Locations mehrmals besuchen, auch in späteren Kapiteln bereisen wir beispielsweise immer wieder mal Wilburs Zauberschule oder Ivos prächtigen Elfenhain. Dort sind dann zum Teil neue Objekte und Hotspots verfügbar, die wir zuvor noch nicht untersuchen konnten und die uns deshalb auch nicht weiter aufgefallen wären. Das ist zwar ärgerlich, doch zumindest bietet das Spiel eine flotte Hotspot-Anzeige, die wir per Leertaste aktivieren – dank ihr gerät der Spielfluss selbst dann nicht ins Stocken, wenn wir mal ein wichtiges Objekt übersehen haben.

Gewohnt top: Grafik und Sound

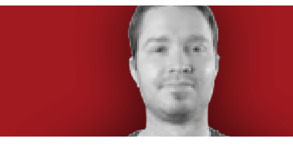
Die Inszenierung ist so hochwertig, wie man es von King Art erwarten darf: Ein aufwendiger orchestraler Soundtrack sorgt für gepflegte Märchenstimmung und die Charaktere sind liebevoll gestaltet und sauber animiert. Anders als im Vorgänger wurden die Kulissen diesmal als 3D-Grafiken aufgebaut, was sanfte Kamerafahrten und schöne Unschärfeeffekte ermöglicht – das verleiht vielen Szenen eine hübsche Tiefenwirkung. Dank Projection-Mapping-Technologie sind die Levels aber trotzdem so detailreich geraten, dass sie an klassische 2D-Grafiken erinnern. Damit macht *BOUT 2* seinem Vorgänger nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch alle Ehre. ❑



Saukomisch: Im rasanten Intro versucht Nate verzweifelt, einen Flaschengeist zu überreden, ihm das Leben zu retten.

MEINE MEINUNG |

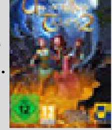
Felix Schütz



„Schönes Sequel mit üppigem Umfang."

Auch wenn King Art sichtbar viel Mühe in sein Spiel gesteckt hat: Für mich ist *BOUT 2* „nur" so gut wie der erste Teil. Das liegt vor allem an den zu stark ausgewalzten Dialogen und den Locations, die für meinen Geschmack etwas zu oft im Spielverlauf recycelt werden. Fans des Vorgängers müssen aber trotzdem zugreifen: Die durchweg liebenswerten Figuren, die cleveren Gags und das fantasievolle Design ergeben einen würdigen Nachfolger, der obendrein viel Spielzeit für sein Geld bietet. Dass das Ende à la *Das Imperium schlägt zurück* ziemlich offen ausfällt, hat mich übrigens kaum gestört – dafür ist die Vorfreude auf einen dritten Teil einfach zu groß. Auf geht's, King Art!

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2



Ca. € 30,-
20. Februar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aventure
Entwickler: King Art
Publisher: Nordic Games
Sprache: Mehrsprachig, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Die DVD-Version enthält keinen Kopierschutz. Andere Versionen (z.B. Humble Bundle) setzen ggf. einen Steam-Account voraus. Auf GOG.com (traditionell ohne DRM) war das Spiel bei Redaktionsschluss noch nicht erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreiche Umgebungen mit sanften Kamerafahrten, hübsch gestaltete Charaktere und ein detailverliebtes Design.
Sound: Motivierte Profi-Sprecher und ein toller, orchestraler Soundtrack.
Steuerung: Komfortabel mit der Maus. Auf Wunsch ist *BOUT 2* auch per Gamepad spielbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP SP3 oder höher, CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Ein paar morbide Gags und derbe Zoten, alles in allem aber ein harmloser Spaß, der auf übertrieben schwarzen Humor verzichtet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review Code
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
In unserem unfertigen Testmuster kam es noch zu einigen Bugs, etwa fehlenden Inventar-Icons und kleinen Wegfindungsmängeln. Die Fehler waren nicht gravierend und wurden zum Teil schon vor Release rausgepacht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Fortsetzung der Story
- ➕ Viele liebenswerte Charaktere
- ➕ Ausgezeichnete Sprecher
- ➕ Stimmungsvolle Grafik
- ➕ Nette Gags und zig Seitenhiebe auf Filme, Spiele & Fantasy-Klischees
- ➕ Toller orchestraler Soundtrack
- ➕ Überwiegend gutes Rätseldesign
- ➕ Komfortable Steuerung
- ➕ Umfangreich (bis zu 20 Stunden)
- ➖ Viele Dialoge und Kommentare der Helden zu stark ausgewalzt
- ➖ Locations werden zum Teil recycelt, das sorgt für Wiederholungen
- ➖ Ein paar Rätselschwächen (z.B. neue Hotspots in bekannten Orten)
- ➖ Einige Sprecher mehrfach besetzt
- ➖ Kleinere Bugs in der Testversion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Die Bossgegner sind zum Teil riesig und erfordern im Vergleich zu normalen Kämpfen oft auch ein Mindestmaß an Taktik.

Apotheon

Von: Sascha Lohmüller

Wir klären, ob *Apotheon* den Spielspaß-Olymp erklimmt oder im Styx versinkt.

Die griechische Mythologie musste schon für eine Menge Spielideen herhalten – als Schlachtplatte für den Playstation-Helden Kratos, als Schauplatz für den *Diablo*-Klon *Titan Quest* oder als Inspiration für *Age of Mythology*. Nun bedient sich auch der Indie-Titel *Apotheon* bei der reichhaltigen Sagenwelt rund um Göttervater Zeus und Co. Die Story, in der die Olympier der Menschheit entsagen und das sterbliche Pack am liebsten auslöschen wollen, spielt jedoch nur eine Nebenrolle.

Mehr Stil als Substanz

Das Hauptaugenmerk legten die Macher – wie viele andere Indie-Entwickler – eher auf das Gameplay und vor allem die künstlerische Umsetzung. Letztere ist auch die große Stärke von *Apotheon*. Die Grafik ist an altgriechische Malereien angelehnt, wie man sie auch an Wänden oder Töpferei-Kunstwerken aus jener Zeit bewundern kann. In Bewegung sieht das Ganze noch einmal spektakulärer aus und gibt im Zusammenspiel mit der gelungenen Musik- und Sprachuntermalung ein wirklich tolles Bild ab.

Umso bedauerlicher, dass der Titel spielerisch nicht mit der audiovisuellen Darbietung mithalten kann. Einordnen lässt sich *Apotheon* irgendwo zwischen klassischen Plattformern, Metroidvania-Vertretern und seichten Action-RPGs. Ihr hüpft und kämpft euch mit eurem menschlichen Helden Nikandreos durch eine (fast) frei begehbare Götterwelt. Der Fortschritt ist dabei jedoch nicht – wie etwa bei einem richtigen Metroidvania-Spiel – durch eure Ausrüstung oder eure freigeschalteten Skills begrenzt. Gleich von Anfang an dürft ihr euch


Im Hades überquert ihr mehrere Flüsse der Totenwelt – kämpferische Schifffahrten inklusive.


Die Wälder der Jägerin Artemis sind unter anderem von nackten Nymphen bewohnt. Von Satyrn mit hervorstechenden ... Eigenschaften ebenfalls.



Auch wenn ihr mit wütendem Gehacke die meisten Gegner besiegen könnt, lohnt es sich, vor allem bei Fernkämpfern von der Blockmechanik Gebrauch zu machen.

weitestgehend frei durch die Welt der Olympier bewegen, selbst entscheiden, ob ihr zuerst in den Hades hinabsteigt, Artemis in ihrem Wald voller verstörend gut bestückter Satyrn und barbusiger Nymphen besucht oder in See stecht, um Poseidon Hallo zu sagen. Lediglich einige wenige Bereiche sind erst dann zugänglich, wenn ihr den passenden Schlüssel gefunden habt. Dadurch wirkt das Erkunden der Spielwelt deutlich weniger motivierend als etwa bei *Guacamelee!*. Immerhin unterscheiden sich die einzelnen Bereiche visuell voneinander. Und eine Besonderheit gibt es auch: Mit der Agora existiert eine Art zentraler Hub, in dem ihr euch relativ unbeschadet herumtreiben könnt. Hier verkauft und ersteht ihr Waffen, Rüstung oder Crafting-Rezepte und angegriffen werdet ihr auch nur dann, wenn ihr Truhen plündert oder die postierten Wachen attackiert.

K(r)ampf den Göttern

Die Kämpfe selbst sind ein zweischneidiges Schwert. Zwar sorgen Blockmechanik, frei bestimmbare Schlagrichtung und abnutzbare Nah- wie Fernkampfwaffen für ein gehöriges Maß an taktischem Tiefgang, im Endeffekt ist das Ganze aber so hakelig umgesetzt, dass ihr mit blindem Draufgeholze mindestens genauso erfolgreich seid. Auch bei den Sprungpassagen führt die etwas störrische Steuerung hin und wieder zu Frust, etwa in zeitkritischen Levelabschnitten. Hinzu kommt, dass die Entwickler in beinahe jedem Bereich der Spielwelt irgendein Feature eingebaut haben, das schon nach ein paar Minuten nervt. Im Hades etwa attackieren euch untote Gegner, die nach kurzer Zeit wieder aufstehen.

Das führt dazu, dass trotz der wirklich fantastischen künstlerischen Gestaltung eben nur ein „Gut“ in der Endabrechnung herumkommt. ❑

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller





„Audiovisuell top, spielerisch nur nett.“

So ein wenig setzt sich *Apotheon* zwischen die Stühle. Für ein Metroidvania-Spiel fehlen die essenziellen Items und Skills, die nach und nach die Spielwelt erschließen, für ein Actionspiel sind die Kämpfe zu hakelig und für ein RPG sind die paar Ansätze wie Crafting und auflevelbare Rüstung zu seicht. Dadurch bleibt am Ende zwar immer noch ein solides Spiel übrig, aber eben keines, das aufgrund seines Gameplays jemanden hinter dem Ofen vorlockt und langfristig im Gedächtnis bleibt. Letzteres schafft *Apotheon* dann allerdings durch sein wundervolles Artdesign, das vor allem Anhängern derartiger Sagengeschichten jede Menge Freude bereiten dürfte.

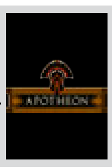


Im Spielverlauf dürft ihr sogar vom Rücken eines Pferdes kämpfen. Den Klepper jederzeit herbeirufen könnt ihr jedoch nicht.



Manche Bereiche der Spielwelt sind stockfinster. Dann müsst ihr den Schild beiseitelegen und die Fackel auspacken – mit der es sich entsprechend schlecht blockt.

APOTHEON



Ca. € 15,-
3. Februar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Alientrap
Publisher: Alientrap
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und somit an euren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schönes, künstlerisches Artdesign
Sound: Atmosphärische Musik, gute englische Sprachausgabe
Steuerung: Maus und Tastatur, leider sowohl in Kämpfen als auch bei Klettereinlagen mitunter etwas hakelig und störrisch

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Apotheon ist ein reiner Einzelspieler-Titel
Zahl der Spieler: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Dualcore @2,0 GHz/ AMD Athlon X2 5200+, 1 GB RAM, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Wie bei den meisten Steam-Spielen hat die USK *Apotheon* nicht geprüft. Sexuelle Anspielungen und der Fokus auf die Kämpfe sorgen jedoch dafür, dass das Spiel nicht in Kinderhände gehört.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:10
Keine Abstürze, keine Bugs – *Apotheon* läuft in der Verkaufsversion flüssig und fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Toller, innovativer Grafikstil
- ➕ Gelungene Sounduntermalung
- ➕ Atmosphärisches Olymp-Setting
- ➕ Große, recht abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Dezente, aber motivierende RPG-Elemente
- ➕ Grundsätzlich gut funktionierendes Gameplay-Konzept aus Sprung-, Kampf- und Rätselpassagen
- ➕ Crafting-System
- ➖ Steuerung mitunter arg hakelig
- ➖ Story eher nebensächlich und flach
- ➖ Diverse fragwürdige Design-Entscheidungen, die für Frust sorgen
- ➖ Erkundung der Spielwelt nur wenig motivierend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Mit viel Charme und Stil wickelt Manny Calavera die Frauen um seine knöchrigen Finger.

Eines der besten Spiele, die Tim Schafer je gemacht hat, feiert nach 17 Jahren endlich seine Rückkehr.

Erstmals bietet das Spiel eine ordentliche Maussteuerung – das war zuvor nur per Mod möglich.

Grim Fandango Remastered

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Auferstanden von den Toten: Nach rund 17 Jahren kehrt Tim Schafers legendäres Adventure leicht verbessert zurück.

Wenn ein Spiel selbst nach 17 Jahren zu den besten des Genres zählt, muss es etwas Besonderes sein. So wie *Grim Fandango*: 1998 war Tim Schafers skurrilem Werk zwar noch kein großer Erfolg beschieden, doch in den Jahren danach mauserte sich das letzte große Lucas-Arts-Adventure (nein, du zählst nicht, *Monkey Island 4*!) zum waschechten Kultspiel. Auf heutigen PCs gibt sich der Titel jedoch zickig, ohne Zusatzsoftware wie ResidualVM erreicht man kaum die Installation. Doch damit ist endlich Schluss: Entwickler Double Fine (*Psychonauts*) erwarb letztes Jahr die Rechte von Disney, um eine Neuauflage des Spiels zu produzieren.

Dezente Verbesserungen

Für die Remastered-Fassung hat Double Fine die Texturen der Charaktere durch hochauflösende Exemplare ersetzt. Außerdem wurde das Beleuchtungssystem komplett ausgetauscht und die Schattendarstellung ist nun detailreicher (siehe unten). Leider hat Double Fine aber nichts an den vorgerenderten Hintergründen getan. Die meist starren 2D-Grafiken sind identisch mit denen von 1998, sie wurden nur für hohe Bildschirmauflösungen hochskaliert und wirken entsprechend verwaschen und unzeitgemäß. Auch die 3D-Modelle des Originals wurden unverändert übernommen – besonders die Charaktere wirken dadurch sehr klobig. Immerhin hat Double Fine aber die Zwischensequenzen in neuer Auflösung dazugepackt, die Videos sehen etwas schärfer aus als früher. Wer mag, kann per Tastendruck zwischen der alten und neuen Grafik umschalten. Anders als bei den feinen *Monkey Island*-Remakes liefert das aber kaum Mehrwert – im-



An der grundlegenden Optik von *Grim Fandango* ändert sich in der Remastered-Version praktisch nichts. Die vorgerenderten 2D-Hintergründe wurden unverändert übernommen und nur für höhere Auflösungen hochskaliert, dadurch wirken die Umgebungsgrafiken etwas matschig. Die (sehr schlichten) Texturen der 3D-Charaktere wurden aber immerhin durch schärfere Varianten ersetzt. Außerdem hat Double Fine das Beleuchtungssystem ausgetauscht: Charaktere werfen nun deutlich hübschere Schatten auf sich selbst und auf die Umgebungen. Dadurch fügen sich die Figuren schöner in die vorgerenderten Hintergründe ein – nun sieht das Spiel immerhin so aus, wie Lucas Arts es vor 17 Jahren vorgesehen hatte.

merhin ist der Look der Neuauflage fast identisch mit dem des Originals. Da das Spiel ursprünglich für 4:3-Monitore entwickelt wurde, musste sich Double Fine allerdings behelfen: Wird *Grim Fandango Remastered* im 16:9-Modus dargestellt, wirkt das Bild hässlich gestreckt. Darum sollte man lieber die 4:3-Einstellung wählen. Dann sind zwar links und rechts vom Bild schwarze Balken oder alternativ auch ein neues Grafikmuster zu sehen, doch das ist allemal besser als die Breitbilddarstellung.

Richtig toll dagegen: Double Fine hat die grandiose, jazzige Musikuntermalung noch einmal neu einspielen lassen. Der fantastische Soundtrack aus der Feder von Peter Mcconnell hat noch nie so gut geklungen wie in *Grim Fandango Remastered* – für Fans des Originals dürfte schon das ein Kaufgrund sein.

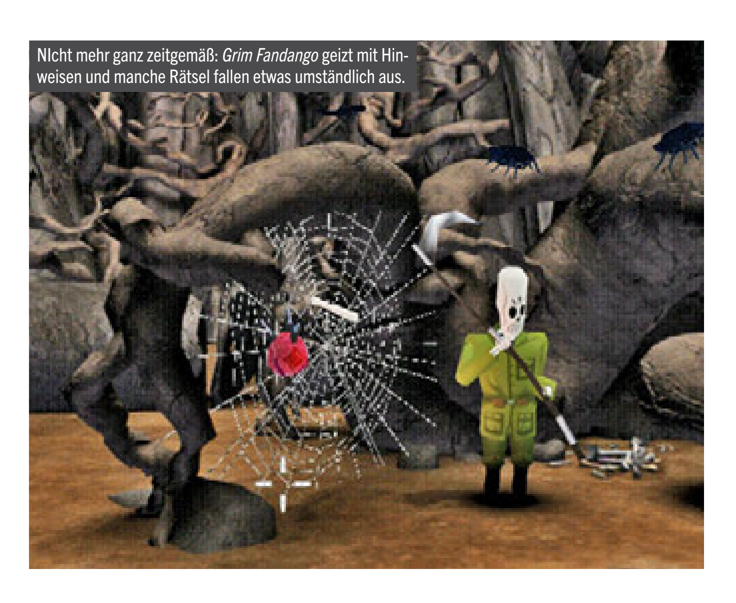
Endlich: Steuern mit der Maus!

Double Fine hat die legendär sperrige Tastatur-Bedienung des Originals durch eine schlichte Point-and-Click-Steuerung per Maus ersetzt. Das war bislang nur per Mod möglich. *Grim Fandango Remastered* spielt sich damit viel bequemer als früher – und wer mag, kann natürlich auch zum Gamepad greifen! Perfekt ist die neue Steuerung jedoch nicht: Das Inventar ist immer noch umständlich und eine praktische Hotspot-Anzeige vermisst man ebenso wie eine Beschriftung für interaktive Objekte.

Auf Wunsch können wir nun häufig Audiokommentare hinzuschalten, in denen Schafer und andere Entwickler in Erinnerungen schwelgen. Leider entpuppten sich viele der Anekdoten als ziemlich öde – während Schafer zu viele sinnlose Vergleiche mit alten Filmen anstellt, driften die alternden Programmierer zu oft in Fachchinesisch ab, was nur die wenigsten Spieler interessieren dürfte.

Film noir trifft mexikanische Folklore

Grim Fandango liefert eine zeitlos gute, gefühlvolle Film-noir-Geschichte, die an Kreativität kaum zu überbieten ist: Das klassische Adventure erzählt von Manny Calavera, einem Reiseagenten und liebenswerten Sensenmann, der die frisch Verstorbenen auf ihren letzten Weg ins Jenseits entsendet. Doch Mannys Welt wird durch ein Ereignis auf den Kopf gestellt: Erst verliebt er sich in eine junge Frau, dann bringt er seinen kriminellen Arbeitgeber gegen sich auf und zu guter Letzt muss er sich sogar einer Widerstandsbewegung anschließen, um nicht ein zweites Mal im Grab zu enden. So beginnt seine vierjährige, epische Reise durch die Totenwelt: Manny lernt herzliche Freunde wie den Mechaniker-Dämon Glottis kennen, trickst üble Gauner aus, kämpft am Meeresgrund gegen Riesenkraken, steigt sogar zum Club-Besitzer und Schiffskapitän auf. Die Story verliert in der zweiten Spielhälfte zwar spürbar an Bodenhaftung, begeistert am Ende aber trotzdem mit unvergesslichen Charakteren und wunderbar geschriebenen Dialogen voller Stil, Charme und Wortwitz. Das gilt auch für die deutsche Fassung, denn die wurde ordentlich übersetzt und aufwendig eingesprochen. Gegen das ausgezeichnet vertonte englische Original zieht die deutsche Version aber klar den Kürzeren – wer entsprechende Sprachkenntnisse mitbringt, sollte darum in den Optionen lieber die englische Fassung auswählen.



NIcht mehr ganz zeitgemäß: *Grim Fandango* geizt mit Hinweisen und manche Rätsel fallen etwas umständlich aus.

Rätseldesign mit Altlasten

Grim Fandango enthält zwar jede Menge clever aufgebauter Rätsel, aber leider auch eine ganze Reihe umständlicher Puzzles, auf deren Lösung man allenfalls mit viel Ausdauer oder Glück kommt. Vor 17 Jahren mag es noch akzeptabel gewesen sein, wenn man zum Durchspielen entweder eine Engelsgeduld aufbringen oder kurzerhand in die Komplettlösung schauen musste. Aus heutiger Sicht ist solches Rätseldesign aber einfach nicht mehr zeitgemäß und könnte manche Spieler verschrecken. Wohlgemerkt: *Grim Fandango Remastered* lässt sich natürlich trotzdem durchspielen, es geizt nur zu sehr mit Hinweisen. Eine Hotspot-Anzeige und ein komplett freiwilliges Hilfesystem, das uns bei Bedarf kleine Tipps serviert, hätten dem Spiel darum gutgetan. So wären einerseits Puristen bedient, die den Klassiker möglichst unverfälscht meistern wollen, andererseits könnten dann aber auch weniger frustresistente Spieler die Story genießen.

Denn dass jeder Adventure-Fan einmal die Faszination von *Grim Fandango* erlebt haben sollte, daran hat sich auch nach 17 Jahren nichts geändert – Kult bleibt eben Kult. ❑

MEINE MEINUNG |

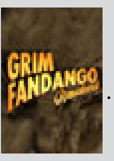
Felix Schütz



„Ein Klassiker, den man gespielt haben muss."

Diese Charaktere! Diese Musik! Dieses grandiose Design! *Grim Fandango* ist Adventure-Kult, der selbst heute noch bestens funktioniert. Grafisch gibt sich die Neuauflage zwar bescheiden, doch dafür sorgt die Maussteuerung für ein frisches Spielgefühl – prima! Schade nur, dass die teils umständlichen Rätsel nicht entschärft wurden, ein Hinweissystem oder eine Hotspot-Anzeige hätten ja schon gereicht. Doch selbst wenn ich wieder mal über ein altmodisches Puzzle fluche, geht von dem Spiel immer noch eine zeitlose Faszination aus. Darum: Wenn am anderen Ende des Tunnels tatsächlich mal ein so feiner Kerl wie Señor Calavera auf mich wartet, trete ich eines Tages mit einem Lächeln ab.

GRIM FANDANGO REMASTERED



Ca. € 15,-
26. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Double Fine (Remastered-Fassung) / Lucas Arts (Originalspiel)
Publisher: Double Fine
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel gibt's über Steam, aber auch komplett ohne DRM über Humble Bundle und GOG.com.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Toller Grafikstil und schöne Cutscenes. Die optischen Neuerungen sind aber dürftig und die 2D-Hintergründe fallen matschig aus.
Sound: Motivierte Sprecher und ein wunderbarer jazziger Soundtrack.
Steuerung: Trotz fehlender Hotspot-Anzeige und kleiner Bedienungsmängel: sowohl mit der Maus wie auch per Gamepad gut spielbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Intel Core 2 Duo 2,4 GHz/AMD Athlon X2 2,8 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 4650/Nvidia Geforce GT 220/Intel HD 4000 oder vergleichbare Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Grim Fandango inszeniert eine schwarzhumorig-morbide Story in der Totenwelt, in der Verstorbene noch ein weiteres Mal umkommen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.2.2.
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Bei Release zeigte das Spiel einige Bugs, die aber zum Teil schon durch erste Patches behoben wurden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kreativer, einzigartiger Mix aus Fantasy, Krimikomödie und Film noir
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Toll geschriebene Dialoge
- ➕ Brillanter, jazziger Soundtrack
- ➕ Viele stimmungsvolle Cutscenes
- ➕ Neue, gelungene Maussteuerung
- ➕ Sehr gute deutsche und grandiose englische Sprecher
- ➕ Schärfere Texturen, verbesserte Licht- und Schatteneffekte
- ➕ Fairer Preis (15 Euro)
- ➕ Fünf Sprachen wählbar
- ➖ Matschige Originalhintergründe
- ➖ Klobige 3D-Modelle
- ➖ Gestreckte Breitbildanzeige
- ➖ Keine Beschriftung für Hotspots
- ➖ Einige arg umständliche Rätsel
- ➖ Kein optionales Hinweissystem
- ➖ Öde Entwickler-Kommentare
- ➖ Zweite Story-Hälfte schwächer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Das Blitzgewehr von Schütze Markov richtet viel Schaden an – jedoch nur auf kurzer Distanz.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

PC Games AWARD Ausgabe 03/2015 86

PC Games EDITORS' CHOICE ONLINE-SHOOTER

Evolve

Von: Matti Sandqvist

Jagdsimulator mal anders: Wir sagen euch, wie gut die asymmetrische Monster-Pirsch geworden ist.

Turtle Rock Studios' futuristische Monsterhatz gehört ohne Frage zu den ungewöhnlichsten Spielekonzepten der vergangenen Jahre und hat dafür auch zu Recht viele Vorschusslorbeeren abgeräumt. Kein anderes Entwicklerstudio ist bislang auf die verrückte Idee gekommen, ein Team bestehend aus vier Spielern gegen ein ebenfalls von einem Menschen gesteuertes gigantisches Ungeheuer antreten zu lassen.

Auch wenn das Grundkonzept auf dem Papier vielversprechend klingt, muss man zugleich auch sagen, dass bei einem derart unorthodoxen Online-Shooter auch mächtig viel schiefgehen kann. So kann zum Beispiel das Balancing zwischen dem Hunter-Team und dem Monster eher schlecht als recht funktionieren. Auch die Motivation für Genreneulinge ist eine Frage für sich, zumal der Entwickler bewusst auf eine storylastige Kampagne verzichtet. Ein weiterer großer Stolperstein liegt in den Karten der Monsterjagd: Damit das Gefühl einer spannenden Pirsch glaubwürdig rüberkommt, müssen die Spielareale groß genug sein und viele Verstecke für das Ungetüm bieten, die Maps dürfen am Ende aber auch nicht zu weitläufig ausfallen. Zu guter Letzt sollte auch die Abwechslung im Spiel stimmen, wofür grundverschiedene Gefechtsvarianten vonnöten sind.



Monster Krake greift die Jäger am liebsten aus der Luft an.

In den Verteidigungsgefechten müssen die Jäger Generatoren vor dem Monster beschützen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN
Um groß und stark zu werden, muss das Monster viel fressen. Dafür dienen ihm kleinere und auch größere Kreaturen als Futter. Sobald es genug gegessen hat, schaltet das Ungetüm neue Spezialfertigkeiten frei, wie etwa die Fähigkeit, Steine zu werfen.

KUPPEL
Solange das Monster nicht sehr stark ist, flüchtet es gerne vor den Jägern. Um das Ungetüm festzunageln, kann der Trapper eine Energiekuppel anwenden, die aber eine relativ lange Abklingzeit hat.

DAISY
Trapper Maggie geht mit ihrem Haustier Daisy auf die Jagd. Die Hunter sollten dem Schnappmaul folgen, denn die ulkige Kreatur ist ein gewiefter Spürhund. Außerdem kann Daisy verletzte Kameraden wiederbeleben.

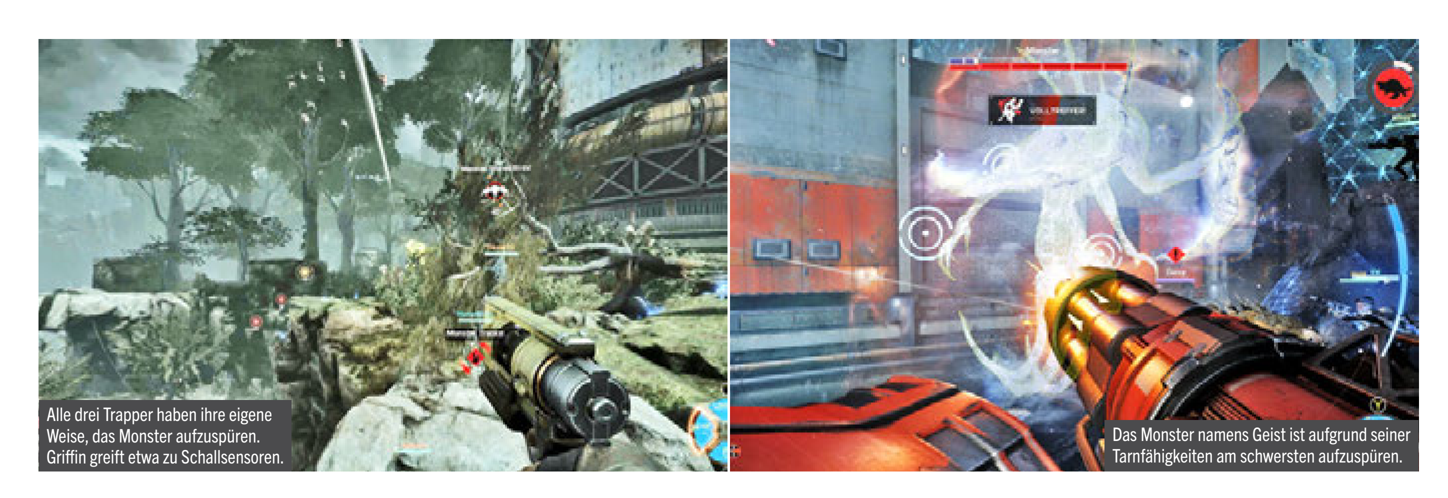
ALBINOS
Auf den Karten sind neben dem Monster auch andere Kreaturen unterwegs. Einige wenige von ihnen – Albinos genannt – geben euch satte Boni wie etwa verbesserten Waffenschaden.

TEAMFÄHIGKEITEN
Sanitäterin Val führt ein panzerbrechendes Scharfschützengewehr mit sich. Damit kann sie Schwachstellen am Monster erzeugen, auf die ihre Teamkameraden schießen sollten.

Weniger ist manchmal mehr
Anders als die *Call of Duty*- oder *Battlefield*-Reihe setzt *Evolve* nicht auf eine schier unüberschaubare Anzahl an Spielvarianten mit leichten Unterschieden, sondern auf lediglich vier – dafür aber grundverschiedene – Modi. Für unseren Test haben wir rund 30 Stunden lang *Evolve* gespielt und sind der Meinung, dass die verschiedenen Modi mehr als genug Abwechslung bieten. Das liegt vor allem daran, dass man sowohl aufseiten der Jäger als auch als Monster mal der Gejagte und mal in der Rolle des Angreifers ist.

So geht es etwa im Nest-Modus darum, dass die Jäger insgesamt sechs Eier des Ungeheuers zerstören. Als Monster hat man in dieser Variante kaum die Möglichkeit, sich viel Zeit zum Weiterentwickeln (und somit zum Verbessern der Spezialfähigkeiten) zu lassen, da sonst die Hunter ungestört innerhalb weniger Minuten die Brut in Flammen aufgehen lassen. Im Jagd-Modus kann das Ungetüm dagegen fast in aller Ruhe kleinere Kreaturen erlegen, damit es mächtiger wird – vorausgesetzt, die Hunter finden es nicht. Am besten hat uns der sogenannte Evacuation-Modus gefallen, in dem fünf unterschiedliche Missionen hintereinander gespielt werden. Die Mini-Kampagne ist nicht nur wegen der Abwechslung interessant, sondern auch, weil die Ausgänge der Gefechte die folgenden Kämpfe etwa durch zusätzliche Verteidigungstürme oder KI-Gegner variieren. Als Bonus winken zudem noch Extra-Erfahrungspunkte.

Ass im Ärmel
Mit insgesamt zwölf Karten für die Modi „Nest", „Rettung" und „Jagd" sowie vier weiteren für die Verteidigungsgefechte ist die Auswahl an Kampfarenen in *Evolve* für Genreverhältnisse relativ üppig geraten. Obendrein hat Turtle Rock versprochen, kostenlosen Nachschub in den folgenden Monaten zu liefern. Zudem sollte man bedenken, dass es sich bei den Jagdgründen um Areale handelt, die in ihren Ausmaßen fast schon den gigantischen Conquest-Karten von *Battlefield 4* ähneln. Was die Optik der Maps angeht, müssen wir ebenfalls den Hut vor den Entwicklern ziehen: Jeder einzelne Level hat eine ganz eigene, detailliert und liebevoll dargestellte Thematik und damit auch einen großen Wiedererkennungswert. Wir müssen aber gestehen,



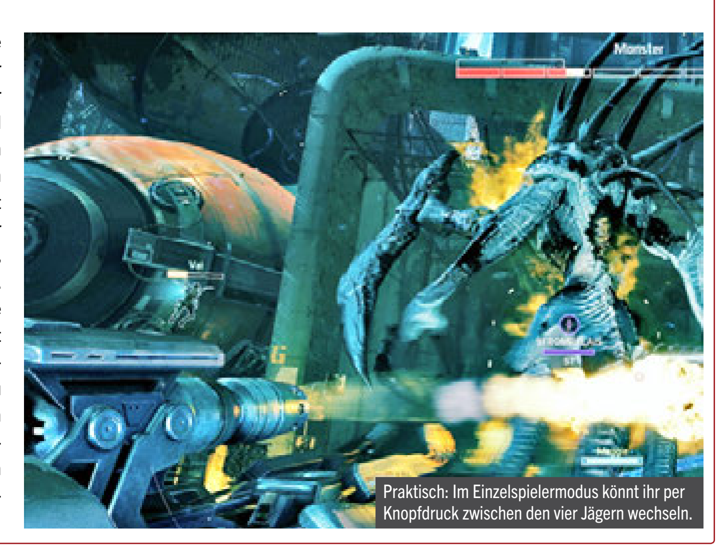
Alle drei Trapper haben ihre eigene Weise, das Monster aufzuspüren. Griffin greift etwa zu Schallsensoren.

Das Monster namens Geist ist aufgrund seiner Tarnfähigkeiten am schwersten aufzuspüren.

AUCH FÜR EINZELKÄMPFER GEEIGNET?

Zwar bietet *Evolve* auch die Möglichkeit, gegen KI-Gegner anzutreten, verzichtet aber auf eine Story. Lohnt sich der Kauf für Online-Abstinenzler?

Obwohl *Evolve* an sich ein Online-Shooter ist, könnt ihr in allen Spielmodi auch gegen Bots antreten. Wir raten reinen Offline-Spielern trotzdem vom Kauf ab, schon alleine wegen der nicht vorhandenen Einzelspielerkampagne. Was an sich nur der Übung dient, stellt sich jedoch am Ende als kurzweiliger Solo-Spaß heraus. Das liegt vor allem an den intelligenten Bots und an der Möglichkeit, jederzeit per Knopfdruck zwischen den Gruppenmitgliedern zu wechseln. Die Computergegner überraschen euch dabei sowohl in der Rolle eines Monsters als auch des Jäger-Teams durch kluge Taktiken. So ist die KI zum Beispiel in der Lage, sich als Monster erfolgreich vor eurem Hunter-Team zu verstecken und sich auf diese Weise still und heimlich weiterzuentwickeln. Gerade wenn man schon die Jagd aufgeben möchte, greift das Ungetüm euch an, zieht sich aber auch just im richtigen Moment zurück, sobald man ihm zu viel Schaden zufügt. Wenn man dann aber selbst die Rolle des Monsters übernimmt, bekommt man von Anfang an große Schwierigkeiten, dem Hunter-Team aus dem Weg zu gehen. Die KI-Gruppe agiert obendrein sehr gut zusammen und setzt die Spezialfähigkeiten wie etwa die orbitalen Raketenschläge oder die Harpunenfallen fast perfekt ein.



Praktisch: Im Einzelspielermodus könnt ihr per Knopfdruck zwischen den vier Jägern wechseln.

dass wir eine Weile brauchten, bis wir uns mit den Eigenheiten der einzelnen Karten auskannten und so wussten, wo man sich als Monster am besten verstecken kann und wo man aufseiten der Jäger am ehesten eine tödliche Falle aufbauen kann.

Wie bereits *Titanfall* und *Call of Duty: Advanced Warfare* setzt *Evolve* auf Vertikalität bei den Maps. Dank der Jetpacks der Jäger und den Flug- sowie Sprungfähigkeiten der Bestien ergeben sich so interessante Gefechte in luftigen Höhen. Schön ist ebenfalls, dass die Umgebungen gut mit Flora und Fauna gefüllt sind. So könnt ihr euch als Monster nicht nur in den Büschen verstecken, sondern auch kleinere und auch mal größere Kreaturen auf die Hunter hetzen. Insgesamt sind wir mehr als zufrieden mit den Karten von *Evolve.* Sowohl die Atmosphäre als auch das Design gehören zum Besten im Genre.

Charakterstark

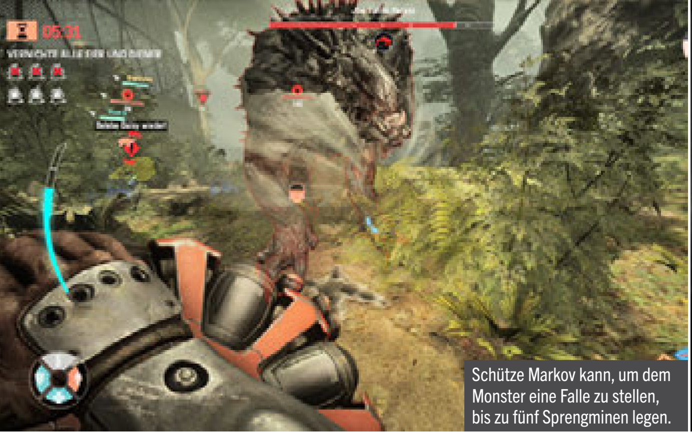
Neben den Spielmodi und Karten sorgen auch die einzelnen Charaktere für Abwechslung. Ein Hunter-Team besteht aus vier unterschiedlichen Jägern mit jeweils ganz eigenen Aufgaben. So ist der Schütze mit seinen schlagkräftigen Waffen für das Grobe zuständig, der Fallensteller für das Aufspüren und Festhalten des Monsters, der Sanitäter spendiert der Gruppe neben Heilung kurzzeitige Buffs wie Tarnung und der Unterstützer kann mit gezielten Orbitalschlägen oder Drohnen dem Biest immens schaden. Ihr merkt: *Evolve* ist sehr stark auf Teamplay ausgelegt. Wer nicht in der Lage ist, sich mit seinen Kameraden abzusprechen, hat oft das Nachsehen. Die Rollen und die Fähigkeiten der insgesamt zwölf Helden unterscheiden sich übrigens auch innerhalb einer Charakterklasse relativ stark. Ob ihr zum Beispiel als Sanitäter Lazarus mit eurem Lazarus-Gerät Kameraden wiederbelebt oder mit dem Granatwerfer von Caira heilt, macht für die Teamtaktik viel aus.

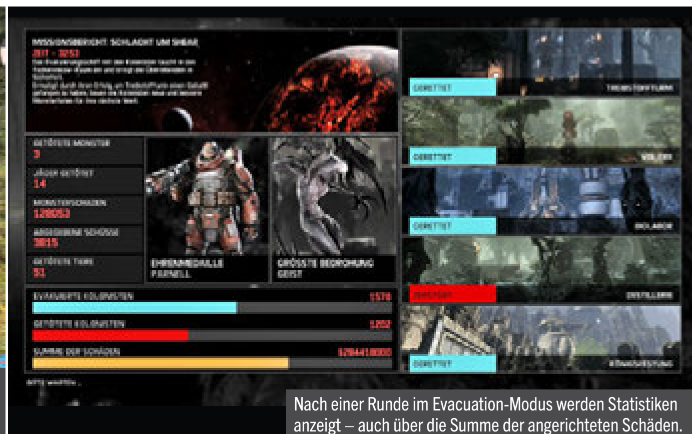
Auch die drei Monster von *Evolve* sind ebenso unterschiedlich wie die einzelnen Jäger. So setzt Goliath zum Beispiel auf brachiale Gewalt und Nahkampfangriffe, Krake kann dank seiner Flugfähigkeit die Hunter aus der Distanz ausschalten und Geist setzt – wie der Name schon sagt – auf heimliche Attacken und Tarnung. Ihr fangt wie als Jäger mit einer Bestie an und schaltet die zwei anderen Monster frei, indem ihr mit allen vier Attacken eines Ungetüms eine bestimmte Anzahl an Schadenspunkten anrichtet. Wir brauchten für das Freispielen rund zwei Stunden. Danach motivieren die Upgrades nicht so sehr, da sie wie bei den Huntern nur relativ magere Boni geben. Auch als Monster gilt folglich, dass *Evolve* auf Dauer nur Laune macht, wenn man auf kompetitive Kämpfe steht.

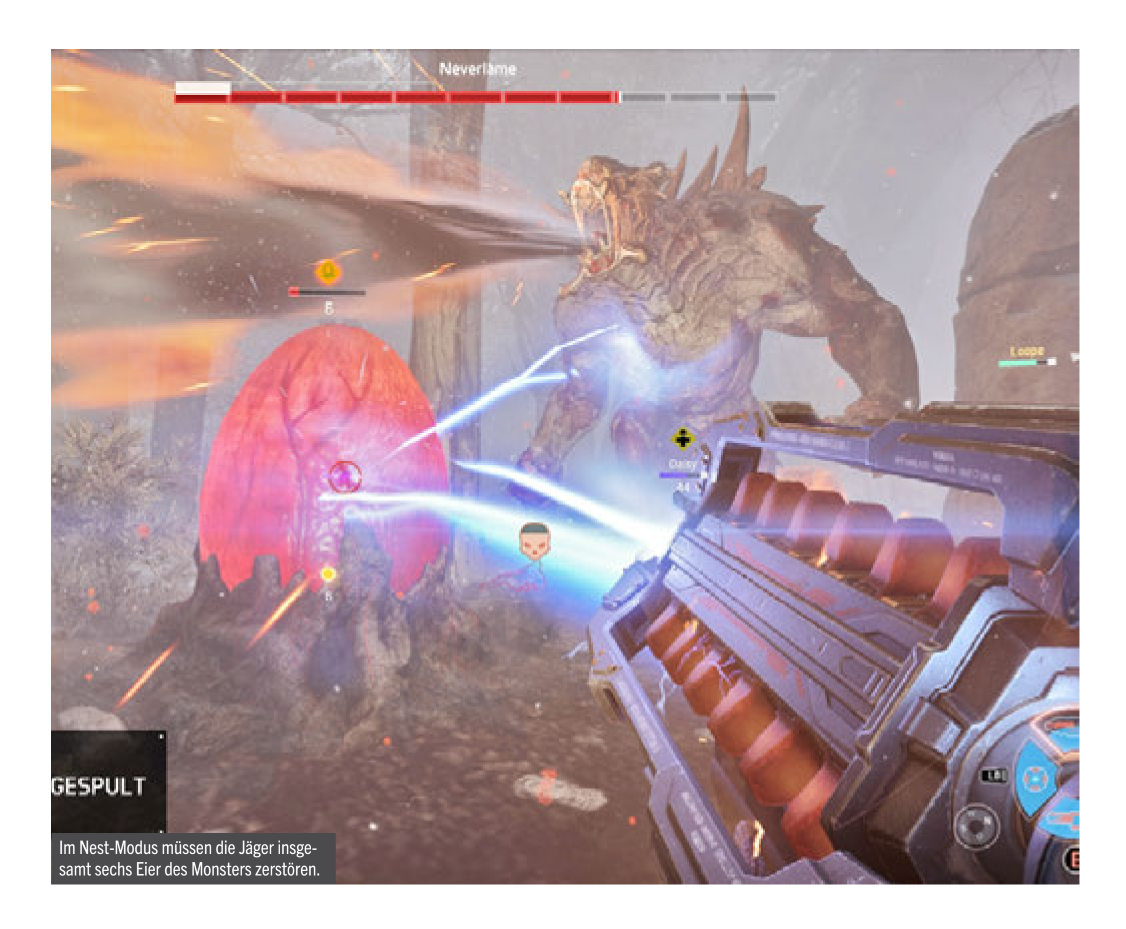
Schön ist aber, dass das Gameplay als Monster sich wie Tag und Nacht von dem der Hunter unterscheidet. Ihr steuert die Bestien im Gegensatz zu den Jägern aus der Verfolgerperspektive und müsst zusehen, dass ihr euch durch das Fressen von kleineren Kreaturen weiterentwickelt. Es empfiehlt sich zumeist erst nach einem sogenannten „Evolve“, sich dem Hunter-Team zu stellen, da eure Attacken dann mehr Schaden anrichten und ihr mehr Treffer aushaltet.

Übung macht den Meister

Wir hatten nach rund zehn Stunden alle Helden freigeschaltet, aber hätten uns nach der Zeit beileibe noch nicht als Meister einer Klasse bezeichnet. Denn obwohl die Auswahl an unterschiedlichen Waffen (eine Haupt- und Sekundärwaffe pro Held) im Vergleich zu *Battlefield 4* nicht riesig ausfällt, spielen sich alle Haudegen – wie


Schütze Markov kann, um dem Monster eine Falle zu stellen, bis zu fünf Sprengminen legen.


Nach einer Runde im Evacuation-Modus werden Statistiken anzeigt – auch über die Summe der angerichteten Schäden.



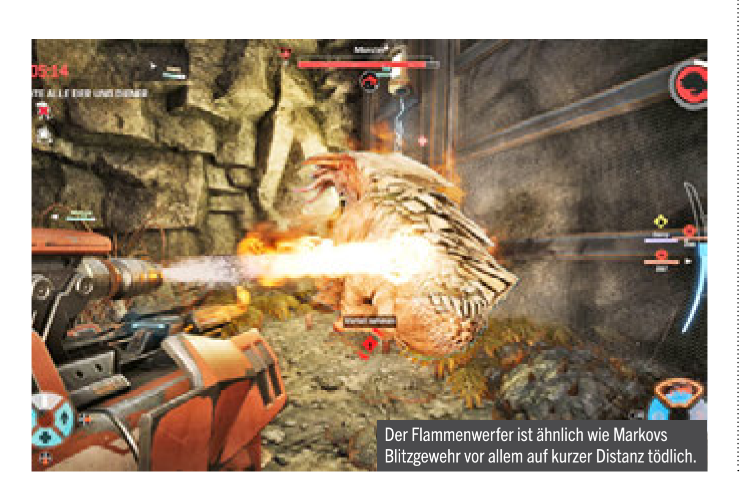
Im Nest-Modus müssen die Jäger insgesamt sechs Eier des Monsters zerstören.

bereits erwähnt – sehr unterschiedlich. Unserer Meinung nach sollte für jeden Spielertyp, egal ob Sniper- oder Shotgun-Fetischist, etwas dabei sein. Ein wenig schade ist aber, dass man zwar auch nach 20 Spielstunden noch Boni wie einen leicht erhöhten Waffenschaden oder höhere Sprünge freischaltet, diese Upgrades sich aber in den Gefechten nur geringfügig bemerkbar machen. Wer folglich den kompetitiven Charakter von Online-Shootern nicht schätzt, für den könnte *Evolve* nach bereits rund zwölf Stunden etwas langweilig werden.

Alles richtig gemacht!

Eine der wichtigsten Fragen bei so unterschiedlichen Kontrahenten in den Gefechten ist natürlich die der Balance zwischen den Huntern und dem Monster. Bei den von uns gespielten Partien haben beide Seiten ungefähr gleich oft gewonnen. Turtle Rock hat zudem eine Statistik veröffentlicht, laut der in 52 Prozent der Gefechte das Monster siegreich war – viel ausgewogener kann ein asymmetrischer Shooter kaum sein!

Was ebenfalls rund läuft, sind die Server des Spiels und auch über das Matchmaking kann man sich beileibe nicht beschweren. Turtle Rock beweist mit *Evolve*, dass das Studio ein Meister in Sachen Online-Shooter ist. Wer nur das Geringste für das Genre übrig hat, sollte sich sofort auf die virtuelle Monsterhatz begeben! ❑


Der Flammenwerfer ist ähnlich wie Markovs Blitzgewehr vor allem auf kurzer Distanz tödlich.

MEINE MEINUNG |

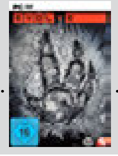
Matti Sandqvist



„Das Spiel weckt den Jagdtrieb in mir!"

Als Spieleredakteur meckert man gerne über die angebliche Innovationslosigkeit der Branche. Wenn dann mal ein so ungewöhnliches und dazu aufwendig produziertes Spiel wie *Evolve* einem über den Weg läuft, sollte man eigentlich mehr als glücklich sein. Doch ich muss gestehen, dass ich trotz der tollen Ansätze ziemlich lange skeptisch war. Kann ein derart asymmetrischer Online-Shooter tatsächlich funktionieren? Nach über 30 Stunden Spielzeit muss ich sagen: absolut! Mit dem Umfang und der angebotenen Abwechslung bin ich ebenfalls mehr als zufrieden, weshalb der „skandalöse" Monster-DLC für 15 Euro mir ziemlich egal ist.

EVOLVE



Ca. € 50,-
10. Februar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Turtle Rock Studios
Publisher: 2K Games
Sprache: Unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam freigeschaltet werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Cry-Engine zaubert fabelhafte Umgebungen auf den Bildschirm. Auch die Charaktere und Monster sehen klasse aus!
Sound: Dezente Hintergrundmusik und gute Soundeffekte. Die deutschen Sprecher sind trotz mitunter etwas übertriebener Akzente toll.
Steuerung: Standard-Ego-Shooter-Steuerung für die Jäger. Das Monster wird aus der Verfolgerperspektive gesteuert, hier empfiehlt sich ein Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Modi auf insgesamt 16 Karten.
Zahl der Spieler: 2-5

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows 7 64-bit, Core 2 Duo E6600, 4GB RAM, Nvidia Geforce GTX 560 oder Radeon HD 5770, DirectX 11, 50 GB Festplattenplatz
Empfehlenswert: Core i7-920 / A8-3870K, Nividia Geforce GTX 670, ATI Radeon R9 280

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 16 Jahren
Für einen Shooter ist *Evolve* relativ unblutig. Trotzdem kämpft man als Monster gegen Menschen und versucht sie zu töten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 32:00
Wir hatten keinerleie Schwierigkeiten während des Tests. Weder mit den Servern noch mit Bugs oder Abstürzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Frische Spielidee toll ausgeführt
- ➕ Jagd-Feeling kommt gut rüber
- ➕ Balancing fast ideal
- ➕ Gelungenes Map-Design
- ➕ Bildhübsche und abwechslungsreiche Spielareale
- ➖ Nicht für Einzelspieler geeignet
- ➖ Spielspaß hängt von den Fähigkeiten der Mitspieler ab
- ➖ Kann nach rund zwölf Stunden repetitiv wirken

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

Cities XXL

Im Herzen der Stadt floriert das Gewerbe, denn die Arbeiter können die Büros gut erreichen.

Von: Andreas Bertits

Diese Städtebau-Simulation fühlt sich nicht nur so an, als hätte man sie schon mal gespielt.

Eine eigene Stadt aus dem Nichts heraus erschaffen und zu einer blühenden Metropole zu entwickeln, das reizt Spieler schon seit dem Ur-*Sim City* aus dem Jahr 1989. Immer wieder versuchten andere Entwickler, den Charme und den Tiefgang des Originals einzufangen – mit eher mäßigem Erfolg. Sogar *Sim City* selbst hat damit zu kämpfen, an den Glanz von einst anzuknüpfen.

Eine Stadt aus dem Nichts

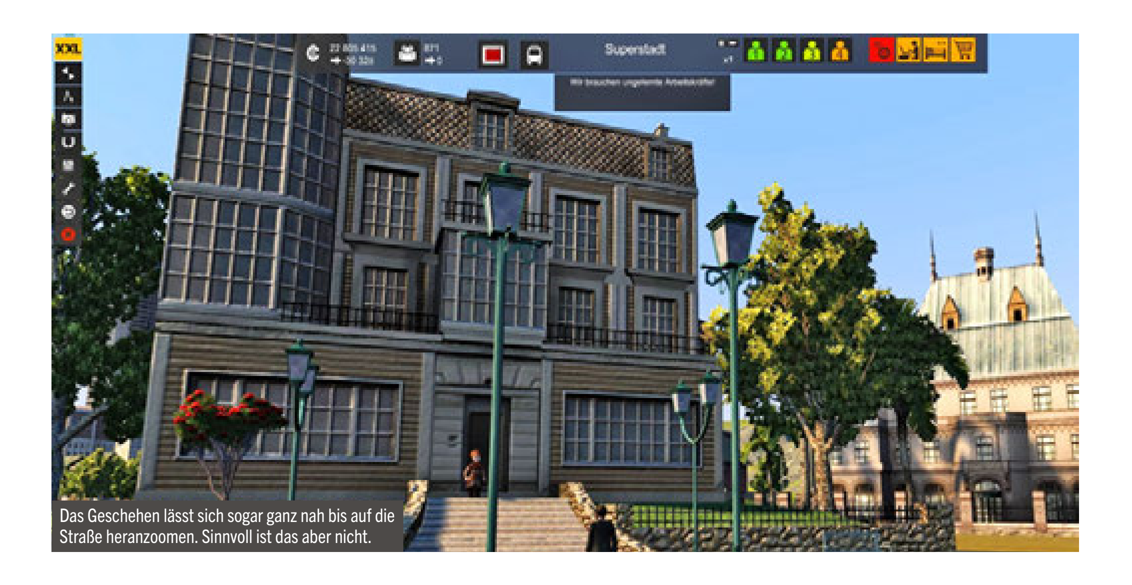
In *Cities XXL* schlüpft ihr in die Rolle eines Bürgermeisters, der an einem Ort auf einer großen Welt eine blühende Metropole errichten will. Dabei ist die Wahl des Gebiets wichtig. Gibt es viele Rohstoffe? Wie ist die Lage? Gibt es Wasser? All dies muss berücksichtigt werden, da sich dies auf die Entwicklung der Stadt auswirkt. Hat man ein nettes Plätzchen gefunden, rodet man erst mal Wälder, um Platz für Gebäude zu schaffen. Anschließend legt man eine Hauptstraße an, um schließlich um diese herum Wohnblocks, Fabriken, Bürogebäude, Flughäfen und Felder zu bauen. Dabei achtet man natürlich immer auf das Budget, das schnell ausgehen kann. Steuern sorgen dafür, dass wieder Geld in die Kassen fließt. Doch dazu benötigt man zunächst Bürger, die wiederum Arbeitsplätze brauchen. So entsteht ein Kreislauf, nach dem man in *Cities XXL* seine Stadt errichtet. Um diese erblühen zu lassen, muss man auf viele Dinge achten, darunter die Bedürfnisse der Bevölkerung und die Verkehrsanbindung, und auch anderweitig Geld verdienen, beispielsweise durch Tourismus. Mit der Zeit errichtet man so ein nettes Städtchen, das man stetig erweitert und ausbaut, bis man eine große Metropole besitzt. Je größer die Stadt, desto größer werden aber



Herausgezoomt erkennt man, wie groß und individuell gestaltet die Städte werden können.



Größere Wohngebiete kann man durch Straßen selbst anlegen und auch entsprechend gestalten.


Das Geschehen lässt sich sogar ganz nah bis auf die Straße heranzoomen. Sinnvoll ist das aber nicht.

auch die Probleme, die man in den Griff bekommen muss, um keine roten Zahlen zu schreiben.

Das kommt uns bekannt vor

Das hört sich grundsätzlich mal ganz gut an. Auch grafisch kann sich *Cities XXL* eigentlich sehen lassen. Man zoomt von über den Wolken bis runter in die Straßen, auf denen man die Bürger herumlaufen sieht. Allerdings wirkt die Optik dann nicht besonders detailreich, die Figuren comichaft und steif und die Pflanzen wie Requisiten. Zudem macht es wenig Sinn, die Stadt aus der Sicht eines Bewohners zu verwalten.

Wer den Vorgänger *Cities XL* kennt, der wird sich wundern. Hat man das falsche Spiel gekauft? *Cities XXL* sieht nicht nur fast identischen wie der Vorgänger aus, es spielt sich auch so. Nun mag man meinen, dass sich Städtebau-Simulationen generell sehr ähnlich spielen. Dennoch fehlt *Cities XXL* jegliche Innovation. Es hat den Anschein, als wäre die Zeit stehen geblieben. Ein paar größere Neuerungen hätten es schon sein dürfen. Denn da sich *Cities XXL* genau wie *Cities XL* spielt, stellt man sich unweigerlich die Frage, warum man dafür 35 Euro (für die Retailversion) ausgeben sollte, wenn man dasselbe Spiel ja eigentlich schon besitzt. Es hat den Anschein, als hätten die Entwickler sich nicht einmal die Mühe gemacht, die Karten und Grafiken groß zu verändern. Auf den ersten Blick ist es daher nur am neuen Logo zu erkennen, dass man ein anderes Spiel vor sich hat.

Steuerung mit Frustpotenzial

Eines der größten Probleme von *Cities XXL* ist die verkorkste Steuerung. In den vielen Menüs den Punkt zu erwischen, der das Icon aktiviert, ist oft Glückssache. Es passierte nicht selten, dass ein Menü geöffnet war, wir dieses schließen wollten, aber den Button nicht genau erwischten und folglich etwas im Hintergrund, also im Spiel an sich, anklickten. Dies führte ungewollt eine Aktion aus, die unter Umständen dazu führte, dass uns viel Geld flöten ging. Das bringt jede Menge Frust. Zudem hat man beim Errichten von Wohngebieten stets das Gefühl, den vorhandenen Raum nicht effektiv genug nutzen zu können. Ebenso ist oft grafisch nicht ersichtlich, warum sich Straßen oder Gebäude nicht platzieren lassen. Zu steil heißt es, obwohl der Untergrund nach einer Ebene aussieht.

Cheaten leicht gemacht

Ob es Zufall ist, dass ein leicht zugängliches Cheat-Menü gleich mit eingebaut ist? Es ist möglich, über wenige Klicks dem Konto so viel Geld hinzuzufügen, wie man will. Auch alle Gebäude lassen sich auf einen Schlag freischalten und die Produktionszeit verringern. Bei den Problemen, mit denen *Cities XXL* zu kämpfen hat, und weil man ständig mit der Motivation ringt weiterzuspielen, eigentlich keine schlechte Idee, wenn auch spielerisch fragwürdig.

So nicht!

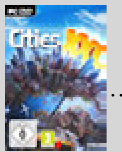
Betrachtet man *Cities XXL* losgelöst von der Serie und ignoriert die Vorgänger, ist es kein schlechtes Spiel. Es macht durchaus Spaß, eine Stadt aufzubauen und zu verwalten. Doch der große Wurf ist *Cities XXL* nicht, dafür funken zu viele Kleinigkeiten wie die verhunzte Steuerung dazwischen. ❑

MEINE MEINUNG | *Andreas Bertits*

„Spiele müssen sich weiterentwickeln!"

Eigentlich ist es schon frech, was mit *Cities XXL* abgeliefert wurde. Im Prinzip handelt es sich um fast dasselbe Spiel wie der Vorgänger *Cities XL*. Nicht mal als Add-on könnte man durchgehen lassen, was *Cities XXL* zum Vollpreis bietet. Spiele müssen sich weiterentwickeln und dürfen nicht auf der Stelle treten. Andere Spiele mit ähnlichen Szenarios bieten Innovationen und Neuerungen, die das Genre voranbringen. Die Spielgewohnheiten und Präferenzen der Spieler selbst verändern sich mit der Zeit. All dies kann man als Entwickler nicht ignorieren. Abgesehen davon bietet *Cities XXL* einen gewissen Unterhaltungswert und es ist zeitweise auch spaßig, seine Stadt auf- und auszubauen. Doch auch hier gibt es zu viele kleine und größere Probleme, welche die Langzeitmotivation zerstören.

CITIES XXL



Ca. € 35,-
5. Februar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Simulation
Entwickler: Focus Home Entertainment
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden. Anschließend kann es aber auch im Offline-Modus gespielt werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aus der Nähe detailarm. Spielfiguren und Pflanzen wirken steif. Weiter herausgezoomt sehen die Städte gut aus.
Sound: Musik, die nach einiger Zeit nervt, und Standard-Soundeffekte reißen einen nicht vom Hocker.
Steuerung: Viel zu unpräzise Maussteuerung über verschachtelte und schlecht zu bedienende Menüs

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: AMD/Intel Dual Core 2,5 GHZ, 3 GB RAM, ATI Radeon HD 5670/Nvidia Geforce GTX 260 oder besser, 8 GB HD, Windows Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Freigegeben ab 0 Jahren
Es gibt keinerlei Gewaltdarstellung im Spiel und die Spielfiguren sehen sehr cartoonmäßig aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 28:30
Während unserer Testzeit stürzte das Spiel einige Male ab, ansonsten gab es keine größeren Probleme. Einen Patch gab es zum Testzeitpunkt noch nicht.

PRO UND CONTRA

- + Bau sehr großer Städte möglich
- + Terrain wirkt sich auf Städte aus
- + Bedürfnisse der Bevölkerung spielen eine große Rolle
- + Zoom von den Wolken bis zur Straße möglich
- + Eingebaute Cheats
- + Gute Simulation von Infrastrukturen
- + Individuelle Gestaltung der Städte
- − Detailarme Grafik
- − So gut wie keine Neuerungen gegenüber dem Vorgänger
- − Unpräzise Steuerung
- − Viele Situationen nicht nachvollziehbar
- − Zu viele und zu schlecht zu bedienende Menüs
- − Nervige Musik
- − Fehlende Langzeitmotivation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**



Von: Peter Bathge

Wo ist der Test zu ?

Techlands neues Spiel hat dasselbe Schicksal ereilt wie : Es wurde indiziert.

Beharrlichkeit zahlt sich aus, sagt man. Nicht so für Techland. Das neue Spiel der Polen, , hat kein Prüfsiegel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bekommen. Dabei wurde das Open-World-Actionspiel mit Zombies dem Prüfgremium zwei Mal vorgelegt: Einmal in der unveränderten Download-Version, die seit dem 27. Januar 2015 außerhalb Deutschlands über Steam und bei Importhändlern erhältlich ist, und einmal in einer gekürzten Fassung. Das Problem in beiden Fällen: Neben Untoten gibt es im Spiel auch menschliche Gegner, denen aus der Ego-Perspektive einzelne Gliedmaßen abgehackt werden können. Einige der Widersacher heben sogar schützend die Hände über den Kopf und bitten wimmernd um Gnade. Solch brutale Szenen sind nach Ansicht der USK zu hart; das rote „Ab 18"-Siegel blieb dem Spiel verwehrt. Publisher Warner nahm angesichts dieser Tatsache Abstand von einer Deutschlandveröffentlichung. Ohne USK-Siegel war der Weg frei für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Am 11. Februar erfolgte wie erwartet die (vorerst nur vorläufige, weil schnellere) Indizierung.

 steht somit auf Liste A des Index. Es darf damit im Gegensatz zu beschlagnahmten Spielen auf der Liste B zwar weiterhin verkauft, aber nicht mehr beworben werden. Für PC Games heißt das: Die Berichterstattung zum Spiel ist ein heißes Eisen. Denn was der Gesetzgeber in diesem Fall unter Werbung versteht, das ist nicht eindeutig definiert. Als Testmagazin geben wir Kaufempfehlungen, ein Satz wie „ macht Spaß" könnte als Werbung verstanden werden; ein Straftatbestand. Erschiene ein Heft mit einem solchen Test, müsste im schlimmsten Fall die komplette Auflage vom Markt genommen werden. Ein enormer, existenzbedrohender finanzieller Schaden wäre die Folge, von den strafrechtlichen Konsequenzen ganz zu schweigen.

 zu testen, ja selbst sich objektiv und kritisch damit auseinanderzusetzen oder Bilder aus dem Spiel zu zeigen, das wäre ein Risiko für PC Games. Eines, das wir nicht bereit sind einzugehen. Wir hoffen, dass dies auch in eurem Interesse ist – damit ihr in PC Games weiterhin über 99 % der wichtigsten Spiele lesen könnt. Auch wenn ihr dafür auf die Berichterstattung zum indizierten einen Prozent verzichten müsst.

Deutsche Spielemedien kennen diese Problematik, früher waren Indizierungen gang und gäbe, die entsprechenden Spiele wurden nie getestet und zwangsweise jahrelang totgeschwiegen. Zu groß das Risiko für die Verlage. Manche Titel wie *Doom*, *Quake* und *Max Payne* wurden unlängst deindiziert, weshalb wir wieder ohne Angst vor Konsequenzen darüber berichten können. Andere, aus heutiger Sicht harmlos wirkende Spiele wie , oder (oft als „Beben 3" umschrieben) sind dagegen immer noch auf dem Index. Der für damalige Verhältnisse hohe Gewaltgrad in Verbindung mit den laxen Bestimmungen beim Kauf bedenklicher Spiele durch Minderjährige rief die Jugendschützer der BPjM auf den Plan. Das machte seitens der Hersteller oftmals kostspielige Anpassungen für den deutschen Markt notwendig, um einer Indizierung zu entgehen. Siehe die Roboter in *Half-Life (dt.)*.

Vieles hat sich seitdem in Sachen deutscher Jugendschutz gebessert. USK-Angaben sind rechtlich bindend; im Einzelhandel und bei Online-Versandhändlern ist ein Altersnachweis beim Kauf von Spielen ab 18 Jahren verpflichtend. Seit Juli 2002 können von der USK gekennzeichnete Spiele zudem nicht mehr von der BPjM nachträglich indiziert werden. Erwachsene Spieler mussten durch den besseren Jugendschutz über die Jahre immer weniger Einschnitte in Sachen Gewaltdarstellung hinnehmen. *Dead Space*, *The Evil Within*, *Prototype 2* oder *Bioshock Infinite* erschienen ungeschnitten und ab 18 Jahren. Zuweilen zeigte sich die USK sogar geradezu entspannt, gab Spiele mit blutigen Kampfszenen wie *Assassin's Creed* oder *Skyrim* (per offiziellem Patch mit abtrennbaren Köpfen in Zeitlupe) ab 16 Jahren frei. Ein Blick auf die „Allgemeinen Indizierungskriterien bezogen auf Gewaltdarstellungen" der BPjM erklärt die Diskrepanz zwischen diesen Entscheidungen und Techlands . Denn dort wird als Indizierungsgrund unter anderem die „selbstzweckhafte und detaillierte Darstellungen von Gewalthandlungen, insbesondere von Mord- und Metzelszenen" angegeben. Gewalt zum Selbstzweck, Brutalität als Spektakel, das ist in der Tat etwas, mit dem Techland vor Release des Spiels geworben hat, wenn auch unterschwellig.

Erwachsene werden in ihrem Recht, dieses Spiel zu konsumieren, nicht eingeschränkt. Der Kauf von ist weiterhin möglich. Nur darüber bei PC Games zu lesen, das ist keine Option mehr. ❑


★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★
DEUTSCHLANDS
ERSTAUNLICH EHRLICHES
FILMMAGAZIN
BLU-RAY ★ DVD ★ KINO
WIDESCREEN
+ GROSSES SPECIAL: VERBOTENE FILME
AGE OF ULTRON
The Avengers 2
GEHEIMNIS GELÜFTET:
WAS HINTER DER STORY ZUM NEUEN MARVEL-KRACHER STECKT!
180 MINUTEN LAUFZEIT!
1. THRILL
2. ACTION
WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH I WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG Evolve

Lässt sich der Koop-Shooter bedenkenlos allen MP-Fans empfehlen?

Die Pro-Argumente
Exzellent designte und wunderschön anzusehende Maps sowie eine hervorragende Klassen-Balance zeichnen *Evolve* aus. Dazu kommen die innovative Idee des asymmetrischen Koop-Modus und das tolle Jäger-Gefühl.

Die Kontra-Argumente
Mit fremden Mitspielern kann der Spielspaß stark variieren, taktisches Vorgehen und Absprachen sind Pflicht. Angesichts von nur vier Modi fehlt auf Dauer zudem ein wenig die Abwechslung.

Das Ergebnis
Vier Ja-Stimmen besiegelten die Aufnahme in den Einkaufsführer für *Evolve*.



Dank Cryengine sieht *Evolve* sehr schick aus.

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sechs PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Advanced Warfare
Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87

NEUZUGANG

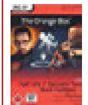
Evolve
Getestet in Ausgabe: 03/15
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



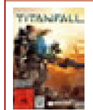
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



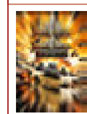
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

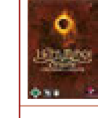


World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



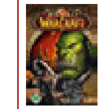
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85



NEUZUGANG

NBA 2K15

Zur Veröffentlichung im Oktober 2014 plagten die jüngste Ausgabe von 2K Games Basketball-Simulation noch zahlreiche Verbindungsprobleme, speziell am PC. Inzwischen lässt sich das auf den Konsolen gefeierte *NBA 2K15* auch am Rechner anstandslos genießen. Die fast schon fotorealistische Grafik, der hohe Realismusanspruch, das fantastische Spielgefühl und die große Auswahl an Spielmodi machen *NBA 2K15* zur aktuell besten Darstellung des Körbewerfens am PC. Daher ersetzt das Spiel nachträglich seinen Vorgänger *NBA 2K12*, den wir aufgrund der veralteten Lizenzen Sport-Fans mit einem Faible für originale NBA-Teams und -Spieler nicht mehr guten Gewissens empfehlen können.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

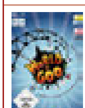
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

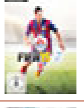
Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

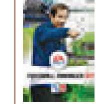
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sport-freak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NEUZUGANG



NBA 2K15
Nicht getestet
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	--



PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84



NEUZUGANG

The Book of Unwritten Tales 2

Wir diskutieren: Schafft *BoUT 2* den Sprung in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
20 Stunden Rätselspaß sind eine Hausnummer, zumal die vielen guten Gags für regelmäßige Lacher sorgen und die Story fesselt.

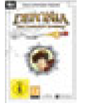
Die Kontra-Argumente
Gespräche sind teils zu langatmig, außerdem werden Sprecher und Locations recycelt.

Das Ergebnis
Alle Redakteure stimmten für eine Aufnahme in den Einkaufsführer.


Die Umgebungen sind stimmungsvoll gestaltet und gefüllt mit durchdachten Rätseln.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



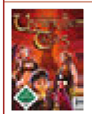
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

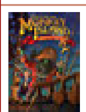
Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Rondomedia
Wertung: 85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85

NEUZUGANG
+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags
Publisher: Nordic Games
Wertung: 85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



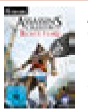
The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 79

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

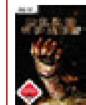
Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos
Wertung: 90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Eidos
Wertung: 90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90

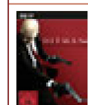
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre: Stealth-Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

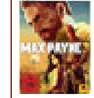
Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre: Stealth-Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 89

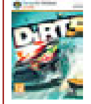


The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Bethesda
Wertung: 90

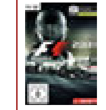
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Codemasters
Wertung: 88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 0 Jahren
Publisher: Codemasters
Wertung: 86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre: Rennspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Codemasters
Wertung: 86



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten.

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

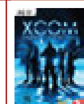
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

NEUZUGANG



Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



NEUZUGANG

Total War: Attila

Endet die Völkerwanderung für Attilas Hunnen in der Strategiespiel-Empfehlungsliste unseres Einkaufsführers? Die Redaktion hat abgestimmt.

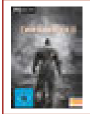
Die Pro-Argumente
Total War: Attila wirkt vom ersten Moment an weitaus ausgereifter als der Vorgänger *Rome 2*. Die Gegner-KI macht deutlich weniger Fehler und stellte uns im Test immer wieder vor knifflige Herausforderungen. Mit zehn Fraktionen und einem Umfang von weit über 100 Stunden ist *Attila* ein echtes Mammutspiel, kommt dabei aber zugänglicher daher als *Rome 2*. Dafür ist vor allem die überarbeitete Benutzerführung samt vieler Detailverbesserungen verantwortlich. Ehrensache für ein *Total War*-Spiel: Schlachten wie Strategiekarte sehen fantastisch aus und die Atmosphäre ist zum Schneiden dicht.

Die Kontra-Argumente
Der immense Hardware-Hunger von *Attila* dürfte so manchen Besitzer eines schwächeren PCs abschrecken. Außerdem sind uns im ungepatchten Zustand minutenlange Wartezeiten bei der Rundenberechnung störend aufgefallen und einige Features wie die Seuchen spielen nur eine Nebenrolle. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich klar an *Total War*-Profis.

Das Ergebnis
Alle sieben Stimmberechtigten sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus. In der Strategieliste ersetzt *Attila* damit erfolgreich den sechs Jahre alten Vorgänger *Empire: Total War*.

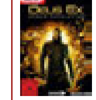
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



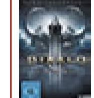
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

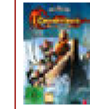


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

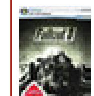
Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



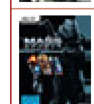
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



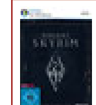
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



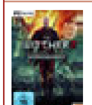
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

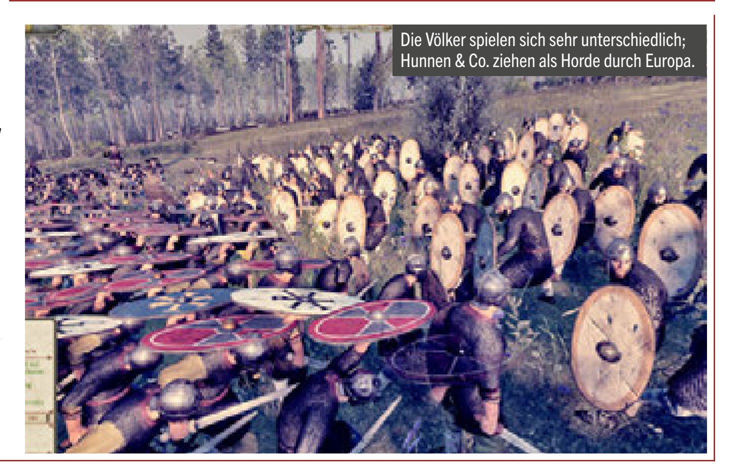


The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Die Völker spielen sich sehr unterschiedlich; Hunnen & Co. ziehen als Horde durch Europa.

ROSSIS RUMPELKAMMER



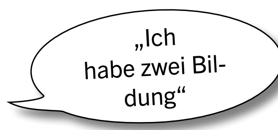
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Seit jeher ist der Mensch vom Wetter abhängig. Das macht die ganze Misere aber weder einfacher noch angenehmer.“

Wobei das Problem ja nicht das Wetter an sich ist, sondern der Umstand, dass es launisch und unberechenbar ist. Wenn der Urmensch die Höhle zwecks Nahrungsbeschaffung verlassen musste, äugte er aufmerksam gen Himmel und versuchte anhand von Wolkenbildung und Vogelflug die kommende Wetterlage vorherzusagen. Ich habe keine Ahnung, wie hoch damals die Trefferquote war, aber es gibt mir zu denken, dass Ötzi zum Zeitpunkt seines Todes keinerlei Proviant mit sich führte und vermutlich nicht mit Schnee rechnete. Ganz genauso verhalten sich heute noch viele Autofahrer, was man daran erkennt, dass ab der siebten Schneeflocke Chaos auf den Straßen ausbricht.
Indianer warfen kleine Büffelknochen auf den Boden und orakelten daraus, wie der Winter voraussichtlich werden würde, die Druiden weissagten aus den Innereien von allerlei Flugwild den Verlauf des Winters. Auf solch archaische Maßnahmen müssen wir zum Glück heute nicht mehr zurückgreifen. Hochmoderne Satelliten kreisen im Orbit und haben so leistungsfähige Kameras, dass man damit problemlos den Vogelflug und die Büffelknochen beobachten und auswerten kann. Diese Erkenntnisse fasst man dann zu einer sogenannten „Wettervorhersage“ zusammen.
Wer allerdings glaubt, dies diene dazu, das Wetter zuverlässig voraussagen zu können, ist einem Euphemismus aufgesessen. Es hat mehr mit „Sage“ als mit „vorher“ zu tun. Was ist das sicherste Kennzeichen für einen lang anhaltenden Regen? Wenn du keinen Schirm dabei, dein Auto frisch gewaschen und einen Grillabend geplant hast. Wer das für einen Scherz hält, liest offenbar selten den Wetterbericht. Wobei ich ja bisweilen den Verdacht hege, dass aus Rationalisierungsgründen nicht alle Wetterberichte neu erstellt werden, sondern bisweilen die besten wiederholt werden. „Ich freue mich, wenn es regnet, denn wenn ich mich nicht freue, regnet es auch“, soll Karl Valentin einmal gesagt haben. Leider verfüge ich nicht über dessen fast buddhistische Gelassenheit und will gefälligst vorher wissen, was mich wettertechnisch erwartet. Heutzutage kann man sich ja auch schnell und komfortabel via App über das Wetter informieren. Ich gucke morgens auf die App, welche für heute klaren Himmel, steigende Temperaturen und eine Wahrscheinlichkeit von 11% für Niederschläge orakelt. Also beschließe ich, meinem Hund einen längeren Nachmittagsspaziergang im Wald zu gönnen. Zwei Stunden später kommen wir nach Hause. Durchnässt und durchgefroren kämpften wir uns durch 11 Zentimeter Neuschnee und ich zweifelte an meiner Fähigkeit, Texte zu lesen. Eine kurze Kontrolle ergibt, dass die App nunmehr plötzlich für heute Kälte und Schneefall voraussagt. Von den alten Werten ist nichts mehr zu sehen. Die App mogelt! Lokalnachrichten: Zorniger, nasser, alter Mann fordert den Chef von wetter.com zum Faustkampf.

Spamedy



Betreff: Salutti.

Gutten Tag! wie geht es dir? Ich sah dein Profil auf einer Dating-Website und beschlossen, Ihnen zu schreiben. Ich habe noch nie fur jeden im Internet geschrieben und daher ein bisschen peinlich, sich in dem Brief zu beschreiben. Ich kann uber mich sagen, dass ich frohlich, gut ausgebildete Uhr (Ich habe zwei Bildung), ein offenes Herz, aufrichtig und ehrlich Madchen mit starken moralischen Standards. Ich hoffe, dass Sie wird antworten und sagen Sie mir mehr uber sich selbst, Ihrem Lebensstil und Ihrem echten Namen.

Mit freundlichen Gruben, Yuliya

Auch ich habe eine gut ausgebildete Uhr (bis 300 Meter wasserdicht), aber leider nur eine Bildung. Um diesen Makel zu kompensieren, werde ich natürlich umgehend antworten. Selbstverständlich mit meinem echten Namen und zur

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines netten Spielepakets. Teilnehmen kann wie gewohnt jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Sicherheit noch mit meiner Kreditkartennummer.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Stau

„Das fände ich sehr bedauerlich“

Hallo Rainer,

Hast du die Rubrik mit den Staubildern abgeschafft? Das fände ich sehr bedauerlich, weil ich sie immer unterhaltsam fand und seither selbst im Stau die Augen offen halte.

Mit besten Grüßen: Tom

Abgeschafft habe ich diese Rubrik nicht. Nur ist es eben sehr schwer, jeden Monat ein geeignetes Motiv zu finden, und bis auf eine löbliche Ausnahme kam auch nichts von anderen Lesern. Falls das als Aufforderung verstanden werden sollte, war dies beabsichtigt! Ich fürchte, dass das Leserfoto bald ein ähnliches Schicksal ereilen könnte. Die Einsendungen der letzten drei Monate könnte man an den Fingern einer Hand abzählen, selbst wenn man viele Jahre im Sägewerk gearbeitet hat.

Aber ein Exemplar hab ich ja noch. Diese Werbung ist auf so vielen Ebenen verstörend, dass es fast schon beachtlich ist. Natürlich beginnt das Wohnen vor dem Fenster, es sei denn, man befindet sich in einer Raumstation. Was mir der Verfasser damit sagen will, mag sich mir nicht erschließen. Und ausgerechnet Vorurteile gegen Roma schüren – kein guter Stil. Darf man eigentlich noch „Roma“ schreiben oder doch besser „Rotationseuropäer“?

Man beachte den Inhalt des Rückspiegels. Ich hatte wirklich sehr viel Zeit.

Fitzelchen

„Ich bin vermutlich nicht der Erste“

Hallo Rainer.

Ich bin vermutlich nicht der Erste, der dein Zitat zu Serge aus Beverly Hills Cop zuordnet, aber bestimmt der Erste, der vorschlägt, dass du deine Wiener Kugeln (Rezept in der Ausgabe 02/15. Anm. von RR) in einer ausreichend großen Anzahl – gerne auch mit ein paar Arbeitskollegen – herstellst, um diese an die ersten hundert richtigen Einsender zu verteilen?

Viele Grüße: Walzi

Du warst mit sieben Sekunden Vorsprung tatsächlich der Erste, der die Zutat „Fitzelchen Zitron von Schale“ richtig zuordnete und wenn du mir deine Anschrift zukommen lässt, kannst du dich über ein wenig Plunder von meinem Schreibtisch „freuen“. Bei deinem Vorschlag tue ich so, als ob ich ihn überlesen hätte. Vermutlich würde sich eh irgendwer daran verschlucken und uns haftbar machen.

ROSSI SHOPPT **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Bewegliches Dingsbums

Bei diesem äh … Dingsbums handelt es sich um ein „OSM: Kinetisches Antistress-Gadget“. Hinter der hochtrabenden Bezeichnung verbirgt sich etwas ganz Simples. Sechs eingeschnittene Scheiben werden so zusammengefügt, dass eine kinetische Figur entsteht. Jetzt könnt ihr das OSM sozusagen durch sich selbst drehen. Immer und immer wieder. Das liest sich jetzt sehr langweilig – ist es auch. Allerdings wird man bald feststellen, dass man das Dingsbums gar nicht mehr aus der Hand geben möchte und man prima dabei entspannen kann – ein Effekt ähnlich wie bei Qi-Gong-Kugeln, nur nicht so asiatisch, mehr nerdiger.

http://www.getdigital.de





Bildquelle: getdigital

Digilog?

„war das jetzt eine digital Ausgabe??“

Hallo

*Habe gerade Ihr PC GAMES Gekauft. war das jetzt eine digital Ausgabe?? Google-Bestellnummer ***********usw. Bestelldatum 20.01.2015.*

Name unbekannt

Werter Leser,

wenn Sie innerhalb einer App im Google Store ein Magazin kaufen, ist es naheliegend, dass es sich hierbei um die analoge Version handelt, welche Ihnen unser Serviceteam in den nächsten 24 Stunden ausliefern wird. Digital ist unser Heft natürlich auch zu erwerben. Dazu müssen Sie lediglich mit Ihrem Smartphone Ihren örtlichen Zeitschriftenhändler aufsuchen, der Ihnen die Inhalte gerne übertragen wird.

Kasperl

„mach doch sowas ned“

Hallo Rainer,

mach doch sowas ned. Mit dem Herz kaspert man nicht rum, Junge.

Gute Besserung. Gruß, Stephan

Dir und auch all den anderen vielen Dank für die guten Wünsche zur Genesung. Ich möchte aber betonen, dass ich nicht gekaspert habe, sondern sozusagen gekaspert wurde. Es lag bestimmt keine Absicht dahinter und als Hotel mit Vollpension ist ein Krankenhaus eher schlecht geeignet. Da hätte ich mir eine angenehmere Lokalität ausgesucht. Meine Ess- und Lebensgewohnheiten mögen daran nicht ganz unschuldig gewesen sin. Jedoch gab es mir zu denken, dass ich bei meinem unfreiwilligen Aufenthalt mit Rundumbetreuung auch einen gertenschlanken Vegetarier, welcher nie in seinem Leben geraucht hat, kennenlernen durfte – mit der gleichen Mitgliedskarte für den Club der Stent-Träger. Mein Großvater pflegte (auf bayrisch) zu sagen: „Bub, wenn dich der Blitz beim Sche**** treffen soll, kannst dich so tief in den Wald

kauern, wie du willst – es hilft nix!". Mit diesem Zitat möchte ich dieses Thema gerne dauerhaft beenden.

Indonesisch

„Erhabenheit und Würde gespürt"

Hallo Herr Rosshirt,

ich bin mir ziemlich sicher, zumindest Ihren Doppelgänger vor Kurzem gesehen zu haben. Vielleicht habe ich auch nur durch Vitamin-PC-Games-Mangel ausgelöste Haluzinationen. Dennoch glaube ich, Sie in Indonesien gesehen zu haben. Es kann natürlich auch ein anderer athletischer junger Herr gewesen sein, denn Ihre komplexe Verschleierungstechnik in Ihren Videos lässt eine eindeutige Identifizierung selbstverständlich nicht zu, doch ich meine, die Erhabenheit und Würde gespürt zu haben, die nur von einem Herrn Rosshirt ausgehen kann.

Terima kasih, Kay Bärwald

Hierbei dürfte es sich um einen Touristen gehandelt haben, da Einheimische in diesen Gefilden selten so aussehen wir ich, die Glücklichen. Davon konnte ich mich vor langer Zeit überzeugen, als ich mir vor 23 Jahren Bali ansah und ein paar Tage in Jakarta war. Und nein, es kann keinesfalls ein Nachkomme sein, da ich diesbezüglich keinerlei Ambitionen an den Tag legte, geschweige denn die einheimische Damenwelt.

Vor Ihrer nächsten Fernreise empfehle ich Ihnen daher, mindestens drei Ausgaben der PC Games zu lesen und ebenso viele Folgen von „Rossis Welt" anzusehen. Danach werden Sie froh sein, nicht von solchen Erscheinungen verwirrt zu werden, und endlich nichts mehr sehen zu müssen, was Ähnlichkeit mit mir hat. Falls es doch der Fall sein sollte, überweisen Sie uns die zusätzliche Gebühr für Belieferung ins Ausland.

Ausbildung

„Was braucht man für Noten? "

Hallo Liebes PCG Team,

ich habe an euch ein paar Fragen: Erste Frage: Kann man mal mit euch zusammen spielen Fragen zu einer Ausbildung : (vorrausgesetzt ihr bietet eine an...) Wie heist der Ausbildungs Beruf den man zum Redakteur braucht? Was für einen Schulabschluss breuchte man um bei euch eine Chance als Redakteur zu haben? Bildet ihr aus ? Was braucht man für Noten? Welchen Beruf kann man bei euch lernen? (wenn ihr ausbildet halt)

Rene

Ach herrje ... na gut, ich nehme die Herausforderung an. Ob man mit uns spielen kann, kommt ganz darauf an. Wenn du mit unserer Jana spielen willst, bekommst du eine Ohrfeige.

Wenn du mit mir spielen willst, brauchst du dazu ein Motorrad oder einen Achtzylinder sowie einen Bart, damit man dich in die Kneipe lässt, in welcher ich gelegentlich des Nächtens Karten spiele. Mit dem Stefan könntest du auf eine Runde Geocaching gehen, wenn du dich im Wald nicht fürchtest. Unser Wolfgang hingegen spielt nie – der macht Ernst! Weitere Beispiele erspare ich mir – du wirst bereits ahnen, was ich andeuten will, hoffe ich.

Die Ausbildung zum Redakteur nennt man Volontariat und kann bei uns gemacht werden. Bezüglich der geforderten Noten brauchst du dir keine großen Gedanken zu machen, alleine deine Note in Deutsch dürfte eine weitergehende Diskussion darüber obsolet machen.

Beschwerde



Hallo,

ich habe mir eben die aktuelle PCG 02/15 in der App gekauft. Nun kann ich aber meine Ausgabe nicht finden. Dann wollte ich mich registrieren, doch wegen meine Name zeigt mir Google an, dass dies unmöglich ist und gesperrt. Das ist Frechheit! Wenn ich keine Antwort bekomme, dann werde ich mich bei der Verbraucherzentrale beschweren und geh damit ganz nach oben.

R. Schwanz

Eigentlich wollte ich diese E-Mail gar nicht kommentieren, weil deren Inhalt nicht zu toppen ist.

Wen und warum Google sperrt – damit haben wir nichts zu tun. Wir beliefern jeden ohne Ausnahme. Insofern ist Ihre Beschwerde auch bei uns an die falsche Andresse geraten. Selbstverständlich erhalten Sie von uns Antwort, auch wenn wir hier nicht helfen können. Wie Sie selbst festgestellt haben, wurden Sie von Google – nicht von uns – gesperrt.

Witze über den Namen eines Menschen zu machen, ist ganz, ganz schlechter Stil und sollte unter allen Umständen vermieden werden. Ich entschuldige mich hiermit für meine kommende Bemerkung bei Ihnen, unserem Lektorat, bei allen Lesern, dem Chef vom Dienst und allen, die ich vergessen habe, aber den Schlusssatz kann ich mir trotz aller guten Vorsätze nicht verkneifen.

Wenn Sie sich beschweren wollen, steht Ihnen das natürlich frei. Und ich kann den Grund Ihrer Beschwerde auch verstehen! Manchmal muss ein Schwanz eben tun, was ein Schwanz tun muss – und sei es, bis ganz nach oben zu gehen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Raphael sollte diese PC Games besser nicht essen. Die ist schon alt!



Sissi ist der flauschigste Leser des Monats...



... und Mario zweifellos der Schrillste.

Rossis Speisekammer

Heute: Zwiebelringe



Foto: Fotolia / © manla

Wir brauchen:

- 100 ml Bier
- 2 Eier
- 100 g Mehl
- 2 EL geriebenen Parmesan
- ca. 350 g Zwiebeln
- Salz, Pfeffer, Cayennepfeffer oder Chilipulver
- Öl

Zwiebelringe sind eine sehr beliebte Beilage und passen zu allem Möglichen. Man kann sie bei einer Burgerkette fertig kaufen oder selbst machen. Die Selbstgemachten sind viel besser!

Wir brauchen zuerst einen Bierteig. Keine Panik – der ist ganz einfach zu machen. Eier (ohne Schale natürlich), Mehl, Parmesan und Bier geben wir in eine Schüssel und verrühren alles, bis ein glatter, homogener Teig entsteht. Den würzen wir je nach Belieben mit Salz, Pfeffer und etwas Chilipulver.

Jetzt schneiden wir die Zwiebeln in Ringe. Je dicker man schneidet, desto intensiver ist hinterher der Zwiebelgeschmack. Ich persönlich scheide sie immer ca. einen halben Zentimeter dick.
In einer großen Pfanne reichlich Öl auf ca. 180 Grad erhitzen. Um zu überprüfen, ob das Öl heiß genug ist, geben wir einen Tropfen des Teigs hinein. Wenn das Öl sprudelt und der Teig sich goldgelb verfärbt, ist es genau richtig.
Die Ringe ziehen wir durch den Bierteig und frittieren sie, bis sie goldbraun sind. Ich persönlich mag sie lieber etwas dunkler. Ringe aus dem Öl fischen, auf Küchenpapier abtropfen lassen – fertig.

Wer es gerne etwas herzhafter mag, setzt sich auf eine Tüte Kartoffelchips und wendet die Zwiebelringe, nachdem sie mit Bierteig bedeckt sind, noch kurz in den Chipskrümeln.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

Februar 2005

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ *Half-Life 2* räumte bei den Leserwahlen zum Spiel des Jahres 2004 mehrfach ab, während sich *Star Wars*-Fans schon mal auf *Empire at War* in der Titelstory einstimmen konnten.

Galaktische Aussicht

Ortstermin mit Darth Vader

Was waren wir auf unseren Kollegen Heinrich Lenhardt neidisch, durfte er doch in Las Vegas im Entwicklerstudio von Petroglyph eigenhändig in den kultigen Krieg der Sterne eingreifen, und zwar in Form des Echtzeitstrategiespiels *Star Wars: Empire at War*. Die ehemaligen Westwood-Mitarbeiter und *Command & Conquer*-Haudegen des Entwicklerteams schnürten das bekannte Science-Fiction-Universum rund um das finstere Imperium und die dagegen meuternde Rebellion in ein fulminantes Strategiespektakel. Für die Raumschlachten kam ein eigens dafür programmierter Kino-Modus zum Einsatz, der fantastische Szenen und Blickwinkel bei den Gefechten bot. Die für *Empire at War* neu geschriebene Engine brannte ein wahres Effektfeuerwerk für DirectX-9-Grafikkarten ab. Basenbau und Bodeneinsätze waren ebenso vorgesehen wie eine nicht linear verlaufende Kampagne. Dank eines üppigen Forschungsmenüs konnte man sich seine Wunschstreitmacht Stück für Stück zusammenbauen, um sich schließlich wie ein galaktischer Feldherr zu fühlen. Die Spielgalaxie erlaubte reichlich strategische Planung, da man Planeten einnehmen konnte und dadurch eine gewisse Kontrolle erlangte, die sich auf die Kampagne auswirkte.

Moderner Akt

Bombastische Technik aus Frankreich

Die gezeigte Technik in *Empire at War* sorgte bei uns schon für leuchtende Augen, doch das französische Team Eugen Systems legte mit seinem Material zu *Act of War* noch eine Schippe drauf. Das Echtzeitstrategiespiel bot eine fantastische und detaillierte Grafik sowie kinoreife Zwischensequenzen. Dass Eugen Systems nicht nur ein gutes Händchen für Technik, sondern auch für gute Strategiespiele besitzt, zeigt sich bis heute. So zeichneten sie neben *Act of War* auch für das 2011 erschienene *Ruse* und die aktuelle *Wargame*-Reihe verantwortlich.



Comebackplanung

Bruce Shelley ließ die Katze aus dem Sack!

Geheimhaltung wurde bei den Spielen von Ensemble Studios schon immer groß geschrieben. Die Entwickler der erfolgreichen *Age of Empires*- und *Age of Mythology*-Spiele meldeten sich pünktlich zum zehnjährigen Firmenjubiläum mit einem wahren Strategieknüller zurück. Die von Bruce Shelley vorgestellte und schon weit fortgeschrittene Version von *Age of Empires 3* glänzte mit Detailfülle und Grafikpracht. Als Echtzeitstrategiefan konnte man in der PC-Games-Ausgabe 03/2005 jubeln, war dies doch nun neben *Empire at War* und *Act of War* schon die dritte Technik-Granate, die noch im laufenden Jahr erscheinen sollte. Für den dritten Teil der Strategiereihe planten die Entwickler den Einsatz physikalischer Effekte ein, welche die Havoc-2-Engine liefern sollte, die ja schon in *Half-Life 2* für Furore sorgte.



Der Ehrendoktor!

Half-Life 2 sahnte bei Leserwahlen mehrfach ab.

Eine groß angelegte Leserumfrage mit über 10.000 Teilnehmern war die Grundlage für unsere Wahl zu den Spielen des Jahres 2004. Da sich die schon im Dezember 2004 gestartete Umfrage bis weit in den Januar hineinzog, konnten wir die Auswertung erst für die Februar-Ausgabe 2005 redaktionell aufbereiten. Das machte die Sache nicht minder spannend.

Wenn man einen Gesamtsieger in den verschiedenen Kategorien sucht, lässt sich dieser am einfachsten mit einem Namen verbinden: Dr. Gordon Freeman aus *Half-Life 2*! Der Ego-Shooter aus dem Hause Valve erzielte mit eindeutigen 48 % Platz 1 beim Spiel des Jahres. Zum Vergleich: *Far Cry*, das Platz 2 belegte, wurde gerade mal von 12 % der Teilnehmer gewählt. Auch auf den Siegertreppchen der Kategorien „Beste Grafik“ und „Bestes Action-Spiel“ konnte *Half-Life 2* mühelos den jeweils ersten Platz belegen. Zu den wichtigsten Innovationen des Jahres zählte der Einsatz von korrekten Physik-Effekten. *Half-Life 2* zeigte hier dank der Havoc-Physik-Engine, welchen zusätzlichen Spielspaß der richtige Einsatz von Physik erzielen kann. Auch in Sachen Atmosphäre und glaubhafter Darstellung von Emotionen bei Spielfiguren zollten wir *Half-Life 2* entsprechende Aufmerksamkeit in unserer Innovations-Spalte im Artikel.



Branchenschach!

Übernimmt Elecronic Arts Ubisoft?

Ubisoft-Gründer Yves Guillemot war empört über das Vorgehen des Konkurrenten Electronic Arts. „Dieses Vorgehen ist feindlich und ungebeten“, echauffierte sich Guillemot. Was war passiert? Ende 2004 erwarb EA für geschätzte 85 bis 110 Millionen Dollar 20 % der Anteile von Ubisoft. Bis 2010 behielt EA noch rund 15 % der Aktien und verkaufte sie wieder an Ubisoft.

Besser als CD und DVD

CD-ROMs und DVDs könnten als Spielemedium schon bald ausgedient haben. Zumindest bei Titeln von Electronic Arts und Vivendi Universal. Beide Publisher wollen in Zukunft auf die Blu-ray Disc setzen. Dieses neue Format bietet bis zu 25 Gigabyte Speicherplatz und wurde von Sony als Standard für PlayStation-3-Spiele ausgewählt. Außerdem sollen Blu-ray Discs einen hervorragenden Kopierschutz besitzen.

▲ So kann's gehen: Nix da von wegen ausgedient! Auch zehn Jahre nach der Ankündigung namhafter Hersteller, Spiele künftig nur noch auf Blu-ray anzubieten, verrichtet in den allermeisten PCs ein DVD-Laufwerk brav seinen Dienst. Topware unternahm 2008 einen Versuch und veröffentlichte mit *Ultimate-Blu* eine PC-Spielesammlung mit 12 Titeln auf einer Blu-ray. Es blieb beim Versuch.

Gold sammeln!

Spielesammlungen standen hoch im Kurs.

In einer Zeit vor weit verbreiteten Breitbandverbindungen und zahlreichen Digitalvertriebswegen gehörten Spielesammlungen zu begehrten Objekten der Käufer. Bekam man dabei doch für einen verhältnismäßig günstigen Preis gleich ein dickes Paket an meist aus guten Titeln bestehenden PC-Spielen. So bot auch die achte Ausgabe der Compilation-Reihe Gold Games von Ubisoft ein beachtliches Angebot an spielenswerter Software. Aushängeschild des Schnäppchen-Goldstücks war zweifelsohne *Tom Clancy's Splinter Cell*. Auch der Comicgrafik-Shooter *XIII* gehörte zu den Highlights in der Sammlung. Taktik-Shooter-Fans wurden mit *Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield* gut versorgt. Action-Adventure-Liebhaber konnten sich wahlweise mit dem akrobatischen *Prince of Persia: Sands of Time* oder dem friedlich und hübsch inszenierten *Beyond Good & Evil* unterhalten. Einen Hauch Rollenspielkost und reichlich Action bot *Fluch der Karibik*, der allerdings zu den eher schwächeren Titeln der Sammlung zählte. *Lords of Everquest* hingegen war zwar ein dreister, aber unterhaltsam gestrickter *Warcraft*-Klon für Strategen, der im *Everquest*-Universum spielte. Sportliebhaber bekamen mit dem Rennspiel *World Racing*, das mit seinem großen Mercedes-Fuhrpark lockte, ordentliches Futter. Zwei hässliche Entlein hatten sich jedoch in die Sammlung gemischt: *Lock On* war eine enttäuschende Flugsimulation und *Biathlon 2004* eine Wintersportkatastrophe, über die man besser den Mantel des Schweigens legt. *Gold Games 8* war übrigens die vorletzte Ausgabe dieser Sammelreihe, die mit *Gold Games 9* im Jahr 2006 endete.



ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Diverse
Studionote: -
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 126 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- Unschlagbar günstiger Preis
- Tolle Zusammenstellung
- Über 100 Stunden Spielspaß garantiert
- Nur ein einziges Strategiespiel
- Anleitungen nur auf DVD

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (81)

MEISTERWERKE

The Bard's Tale

Von: Von Heinrich Lenhardt

Mit MAFL, Fire Horn und einem Bardenlied auf den Lippen lernte die Generation C64 die Freuden des Rollenspiel-Genres kennen.



Mitte der 80er-Jahre stieg die Nachfrage nach Karopapier sprunghaft an. Zumindest unter jenen C64-Besitzern, die beim Barkeeper statt Ginger Ale oder Bier lieber Wein bestellten. Denn dann verlangte der faule Gastronom, dass die durstigen Helden doch selber in den Keller gehen sollten, um sich eine Flasche zu holen. Besagter Weinkeller war das erste von sechs Dungeons, durch die wir uns kämpfen mussten, um die Handlung von *The Bard's Tale* zu einem glücklichen Ende zu führen. Und „Rollenspiel-Dungeon", das bedeutete 1985 eben die Verwendung von viel Karopapier. Denn die Labyrinthe waren mit Schikanen wie Dunkelfeldern, Drehscheiben und Teleportern ausgestattet, während Verzärtelungs-Features wie z. B. automatisch erstellte Karten fehlten. Orientierungshilfe-bedürftige Helden griffen deshalb zum karierten Block (ein Mathe-Schulheft wurde auch nicht verschmäht), um Schritt für Schritt die Umrisse der Umgebung einzuzeichnen. Die Tatsache, dass jeder Level exakt 22x22 Felder groß war, erleichterte die Kartografierung der Levels enorm!

Leiden auf Level 1

Es bedurfte schon einer gewissen Hartnäckigkeit, um bei *The Bard's Tale* überhaupt das erste Dungeon zu erreichen. Die 8-Bit-Originalversionen für Apple II und Commodore 64 zeichneten sich durch einen Anfangsschwierigkeitsgrad aus, der auch nach den Maßstäben der rauen 80er-Jahre ziemlich garstig war. Die größte Hürde bestand darin, die sechsköpfige Party heil von Charakterstufe 1 auf 2 zu bringen. Klingt läppisch, doch die Zufallsmonsterbekanntschaften in den Straßen von Skara Brae waren für solche Helden-Greenhorns nicht gerade fair ausbalanciert – jeder Schritt konnte in den Tod führen. So pendelten wir nervös zwischen Tempel und Gildenheim, um jeden kleinen Fortschritt zu speichern. Zur Steigerung der Überlebenschancen verbrachten leidgeprüfte Abenteurer viel Zeit mit der Charaktergenerierung, um die zufällig ermittelten Attribute auszuwürfeln.

Wizardry in bunt

Warum haben wir uns das damals angetan? *The Bard's Tale* war für viele Brotkastenbesitzer die erste Begegnung mit dem faszinierenden Genre Rollenspiel, Unterkategorie „Dungeon Crawler". Gerade für die deutsche Jugend war das etwas höchst Neuartiges und Aufregendes. Entwicklungsstudio Interplay hatte sich zwar mächtig von zwei Vorlagen inspirieren lassen, doch die waren hierzulande bei Weitem nicht so bekannt wie in den USA: das Tabletop-Regelwerk *Dungeons* & *Dragons* und das zunächst nur für Apple II erhältliche Computer-Rollenspiel *Wizardry*. „Einer meiner ersten Pitches für *The Bard's Tale* lautete ‚Lass uns so etwas wie *Wizardry* in Farbe machen und auch auf den Commodore bringen'. *Wizardry* war auf dem Apple II eine große Nummer, aber nicht für den C64 erhältlich. Es hatte weder Musik noch Sound und nur sehr eingeschränkte Animation", erinnert sich Interplay-Gründer Brian Fargo.



Kaum macht die neue Party einen Schritt vor die Gilden-Haustür, wird sie auch schon von einer überlegenen Monstergruppe begrüßt. Dann mal „(R)un" und das Beste hoffen. (Bild: *The Bard's Tale I*, Apple II)



Interplay hatte 1989 an einem vierten *The Bard's Tale* gearbeitet, musste das Rollenspiel aber wegen der Lizenzhoheit von Electronic Arts in *Dragon Wars* umbenennen (Bild: *Dragon Wars*, C64).

Kampflust und Raffgier

Die Präsentation von *The Bard's Tale* wirkte in der Tat verführerisch, von den perspektivisch dargestellten Labyrinthen bis zu den animierten Monstern. Für Motivation sorgte der straffe und ergebnisorientierte Spielablauf: Monster besiegen, Beute einsammeln, Level-Beförderungen einheimsen. So wurden unsere Helden allmählich stärker und konnten sich in neue, gefährlichere Gefilde wagen. *The Bard's Tale* war fordernd, umfang- und abwechslungsreich, hatte irrsinnig viele Kämpfe, einige Puzzles und motivierte mit der Aussicht auf den Endkampf mit Oberbösewicht Mangar. Als die C64-Klientel Richtung Amiga wechselte, wurde sie schon vom Barden erwartet: Die reichlich verschönerte 16-Bit-Umsetzung gefiel durch technische Leckerbissen wie digitalisierte Soundeffekte.

Dragon Wars statt Bard's Tale IV

Schnell wurde aus dem Überraschungshit eine Trilogie, bei der sich Bedienung und Spielprinzip nicht groß änderten. Doch der verflixte vierte Teil, der gelang trotz mehrmaliger Anläufe nicht. Dabei wollte Interplay schon 1989 ein viertes Barden-Rollenspiel veröffentlichen. Doch das Studio bekam zu spüren, dass Electronic Arts die Markenrechte gehörten. Weil die Verhandlungen über den Vertrieb zukünftiger Interplay-Titel nicht wie gewünscht liefen, zickte EA mit der *Bard's Tale*-Lizenz herum. Deshalb musste das Fantasy-Rollenspiel letztendlich unter dem neuen Namen *Dragon Wars* veröffentlicht werden. Brian Fargo bestimmte den Titel, ließ von Cover-Künstler Boris Vallejo ein passendes Schuppenvieh malen – doch die Sache hatte einen kleinen Haken: „Dir ist schon klar, dass es in der Story keine Drachen gibt?" merkte Programmiererin Rebecca Heineman an. Kurzfristig wurde noch ein passender Konflikt in die Hintergrundgeschichte geschrieben, aber im Spielgeschehen herrschte ein offensichtlicher Drachenmangel.

Auf Comeback-Kurs

Anfang der 90er-Jahre ließ Electronic Arts ein internes Team jahrelang an einem neuen *The Bard's Tale* basteln, ohne dass es je zu einer Veröffentlichung kam. Während Rollenspiele eine Blütezeit erlebten, wurde es still in der Taverne, der Barde schien für ewig verstummt zu sein. Zwar erschien 2004 ein humorvolles Action-RPG unter dem berühmten Namen, aber das hatte nichts mit dem Spielgefühl der klassischen Trilogie zu tun. Die scheint nächstes Jahr doch noch zu einer richtigen Fortsetzung zu kommen: Mit dem Erfolg von *Wasteland 2* im Rücken entwickelt Brian Fargos Studio inXile Entertainment (endlich) *The Bard's Tale IV,* eine Kickstarter-Kampagne soll die Entwicklung finanziell anschieben. Man möchte meinen, dass sich bei einer modernen Fortsetzung die Dungeon-Orientierungsprobleme in Grenzen halten werden. Doch vorausschauende Rollenspiel-Veteranen gehen auf Nummer sicher, stellen eine Flasche Wein kalt und legen schon mal einen Karopapier-Block zur Seite. ❑

Eine Automap-Funktion sucht man in *The Bard's Tale 1* vergebens. Als Orientierungshilfe in der Stadt diente diese dem Spiel beigelegte Karte.

HEINRICH ERINNERT SICH:

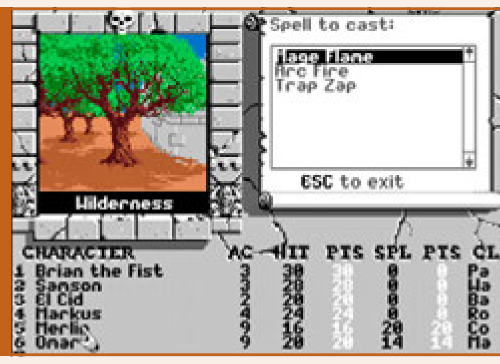


Rollenspiel-Gourmets schwärmten 1985 von den moralischen Nuancen eines *Ultima IV*, doch ich gehörte zu der Fraktion, die dem Dauergekämpfe von *The Bard's Tale* verfallen war. Helden hochpäppeln, Beute raffen, Spielwelt erkunden – Interplay präsentierte die elementaren Dungeon-Crawler-Freuden auf hübsche und einnehmende Weise, mit keck animierten Monstern und genregerechtem Nervenkitzel: Schaffen wir den Weg zurück, um den Spielfortschritt speichern zu können? Wer auf dem letzten Hitpoint-Zahnfleisch das rettende Gildenheim erreichte, der wusste, was Glück bedeutet.





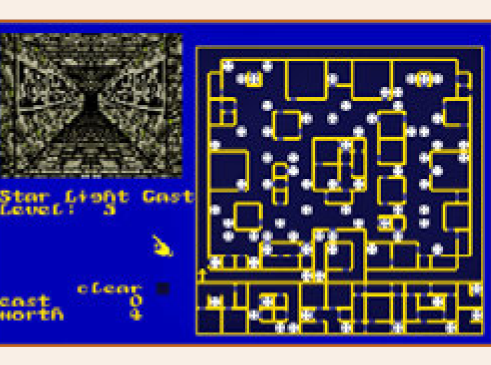
Tales of the Unknown: The Bard's Tale (1985)
Brian Fargos D&D-Kumpel Michael Cranford entwickelte *Tales of the Unknown Volume I: The Bard's Tale*, so der vollständige Titel. Das 2. Spiel hätte dann *The Archmage's Tale* heißen sollen, doch nach dem Riesenerfolg wurde der Barde zum Seriennamen befördert.



The Bard's Tale II: The Destiny Knight (1986)
Größere Welt, sechs Städte, mehr Monster – aber ein wenig enttäuschend war die Fortsetzung doch. Es gab keine Änderungen an der Technologie, dafür wurden beim Schwierigkeitsgrad die Daumenschrauben angelegt. Der Archmage kam als zusätzliche Charakterklasse hinzu.



The Bard's Tale III: Thief of Fate (1988)
Michael Cranford war weg, Rebecca Heineman programmierte für *The Thief's Tale* eine neue Engine. Das Grundspielprinzip blieb erhalten, aber es gab verbesserte Animationen, mehr Klassen, eine riesige Spielwelt und sogar eine Automap-Hilfe beim Kartografieren.



The Bard's Tale Construction Set (1991)
Der komfortable Editor erlaubte das Basteln eigener Levels, Items, Monster und Zaubersprüche. Eine Grafik-Bibliothek und die original Dungeons aus dem ersten Spiel der Serie waren ebenso enthalten wie ein neues Mini-Abenteuer namens Star Light Festival.



The Bard's Tale (2007)
Schlecht ist dieses humorvolle Action-Rollenspiel nicht, aber inhaltlich und spielerisch hat es mit der alten Serie wenig zu tun. Trostpflaster: Bei den Windows- und iOS-Versionen ist die original *Bard's Tale*-Trilogie in emulierter Form enthalten.



Alpenföhn Ben Nevis

Der Alpenföhn Ben Nevis bietet dank seinem Volumenstrom von 95,14 m³/Stunde ein ausgezeichnetes Leistungsverhältnis für alle preisbewussten Anwender. Die Drehzahl des Lüfters kann über den PWM-Anschluss von 400 - 1600 U/min. geregelt werden, dabei erreicht er einen Geräuschpegel von 8 - 20,2 dB.

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, AM2(+), AM3(+), 1150, 1155, 1156, 2011
- drei Heatpipes • Shock KILLER POLE • Massive 140W TDP • asymmetrisches Design
- Shock KILLER POLE • 120mm Cone PWM Lüfter • RockMount Montagesystem
- Abmessungen: 120x140x73 mm

HXLE62

22,99

18,99

Alpenföhn Silvretta

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156
- Abmessungen: 100x93x45 mm • drei Heatpipes
- 1x 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE61



30,99

Alpenföhn Brocken Eco

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3)
- Abmessungen: 126x150x88 mm
- acht Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5H



37,90

Alpenföhn "Himalaya 2"

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3)
- Abmessungen: 146x170x80 mm
- zwölf Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5G









ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de





54,90

APC Back-UPS BX650CI

- USV • 650 VA • 390 Watt
- Überbrückungszeit Volllast: 1 Minute
- Überbrückungszeit Halblast: 8,2 Minuten
- Ausgangssteckdosen: 4x IEC 320 C13

TWLA5L



74,90

Aerocool DS Cube Pink Edition

- Midi-Tower • inkl. zwei Lüfter
- Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis Micro-ATX oder Mini-ITX

TQXRD016



1.999,-

ASUS G751JY-T7066H

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,5 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- 256-GB-SSD, 2.000 GB S-ATA (5.400rpm)
- NVIDIA GeForce GTX 980M 4GB VRAM
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A6L



1.279,-

Acer Aspire VN7-591G-757V Nitro

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ LED TFT, matt (1920 x 1080) • Intel® Core™ i7-4710HQ (2,5 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM • USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS
- 256 GB SSD + 1.000GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce GTX 860M 2GB VRAM
- Microsoft® Windows® 8.1 (64 Bit)

PL6CPK



acer explore beyond limits™

399,-

Acer Predator XB240HAbpr NVIDIA® G-Sync™

- LED-Monitor • 60,95 cm (24") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 (typ.) • 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- höhenverstellbar • Pivot • DisplayPort • NVIDIA G-Sync™ Technologie

V5LA9011

199,90

Corsair Gaming K70 RGB MX Red

- Gaming-Tastatur
- mechanische Tastenschalter Cherry "MX Red"
- 105 Tasten plus 8 Sondertasten
- 100% Anti-Ghosting • 16,8 Mio. Farben
- USB

NTZVV500

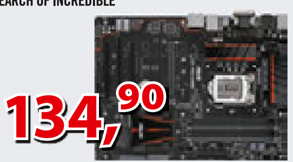


94,90

CM Storm QuickFire Rapid-I

- Gaming-Tastatur mit Cherry-MX Brown oder Red Tastenschalter erhältlich
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate
- Sieben Lichteffekte und vier Lichtprofile
- USB

NTZV2Z

134,90

ASUS Z97-PRO GAMER

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s, M.2, 1x SATAe
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWEA70

69,90

Corsair CS550M 550W

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92 % • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x Lüfter
- ATX12V 2.2, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x, ATX12V 2.3

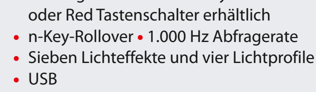
TN5V6C00

25,99

Sharkoon FireGlider Mouse

- Gaming-Lasermaus mit 7 Tasten • Scrollrad
- DPI-Wahltaste mit Farbdarstellung (6 Stufen)
- Weight-Tuning-System • On-Board-Speicher
- maximaler Halt durch spezielle Griffflächen

NMZS59





Neuheit

399,-

Creative SoundBlaster X7

- externe Highend Soundkarte
- sechs Kanäle (5.1)
- Audiotechnologien: Dolby Digital SBX Pro Studio, Crystal Voice

KK#CXF



209,90

Gainward GeForce GTX 960 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.203 MHz Chiptakt (Boost: 1.266 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz) • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • 1.024 Shadereinheiten
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXW0A02



62,90

GeIL DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „GD38GB1600C11DC"
- CAS-Latenz: 11 • 8 layer PCB mit LED
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF87A0





GTX 960 – ein Preisknaller?

Ist die neue, für die 200-Euro-Mittelklasse konzipierte GTX 960 ein potenter Spielepartner? Die Frage klären wir im Test.

Seite 106

Minecraft: Spielspaß trotz Klötzchenoptik



Frank Stöwer

Von gelegentlichen Retro-Exkursionen abgesehen, bei denen ich Flipper oder alte Arcade-Titel wie *Space Invaders* oder *1942* mit kurzweiligem Spielprinzip spiele, liebe ich Action-Titel und Ego-Shooter mit guter Story, ohne Schlauchlevels und einer Top-Grafik. Als ich dann das erste Mal meiner Tochter Kassandra beim Minecraft-Spielen über die Schulter schaute, lästerte ich noch kräftig über die Klötzchengrafik des Titels und die Tatsache, dass es hier ja eigentlich nur darum geht, zu bauen und die dafür notwendigen Materialien und Werkzeuge zu erstellen. Als ich mich aber mit dem Phänomen *Minecraft* auseinandersetzte, verstand ich schon, warum sowohl Kinder als auch Erwachsene – selbst Mama bastelt stundenlang an ihrer Ägypten-Welt herum – die Finger nicht von diesem virtuellen Lego lassen können. Auf Servern laufen sehenswerte Bauprojekte, an denen Minecrafter aller Altersgruppen beteiligt sind. Dazu kommen Varianten wie der Adventure- oder Überlebensmodus, die gute und gewaltfreie Unterhaltung für jüngere Zocker wie mein Töchterchen bieten. Bei all dem ist die Optik völlig zweitrangig, hier werden Kreativität und Gemeinschaft großgeschrieben. Das ist ein tolles Spielprinzip, das sehr viele Zocker in seinen Bann ziehen kann und für mich eine willkommene Alternative zur sinnlosen und oft übermäßig gewaltgeladenen Ballerei in bestimmten Genres darstellt.

PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie teuer wird der neue Gaming-PC werden? Das beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



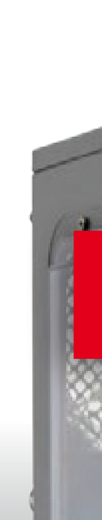
Seite: 100



Seite: 102



Seite: 104





EINSTEIGER-PC

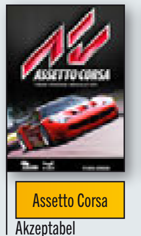
Sehr günstig ist unser Einsteiger-PC diesen Monat zwar nicht. Dafür garantieren der FX 6300 und die R9 270 in 1080p eine akzeptable bis gute Spieleleistung.

€ 723,-



PREISWERTER SPIELKAMERAD

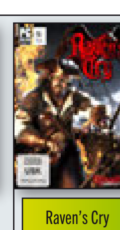
- ➕ Dank AMD-CPU und Grafikkarte kann die Mantle-API bei *Battlefield 4* genutzt werden.
- ➖ Bei *Assetto Corsa* kommt nur mit Detailreduktion echtes Geschwindigkeitsgefühl auf.
- ➕ *Raven's Cry* läuft mit leicht verringerten Details und ohne (MS)AA in 1.080p ruckelfrei.



Assetto Corsa – Akzeptabel



Battlefield 4 – Gut



Raven's Cry – Gut



Beim AMD FX-6300 lässt sich vortrefflich an der Taktschraube drehen: Bis zu 4,8 GHz sind möglich.

AMD FX-6300: GÜNSTIGE UND ÜBERTAKTUNGSFREUDIGE CPU

Eine CPU aus einer älteren Modellreihe muss nicht zwangsläufig sofort durch eine aktuelle Variante ersetzt werden. Oft lässt sich durch gezieltes Übertakten noch einiges an Leistung aus dem Veteranen herausholen.

Neben AMDs Phenom-II-Modellen genießen die CPUs der Bulldozer-Reihe (2011) bei Übertaktern einen besonders guten Ruf. Das gilt vor allem für den FX 4300 und FX 6300, die mit einem offenen Multiplikator ausgeliefert werden. Im Test schafften wir es, den Takt des für den Einsteigerrechner empfohlenen FX 6300 per Luftkühlung auf stolze 4,8 GHz hochzuschrauben. Dabei haben wir zum einen den Northbridge-Takt auf 2,6 GHz angehoben, zum anderen den Multiplikator von 17,5x auf 24x erhöht, ohne die CPU-Spannung zu verändern. Der Leistungsgewinn durch das Drehen an der Taktschraube kann sich sehen lassen: In *Anno 2070* stieg die Fps-Leistung von 32 Fps (26 Min-Fps) auf 44 Fps (30 Min-Fps), bei *Crysis 3* erhöhte sich die Framerate von 59 Fps (51 Min-Fps) auf 81 Fps (69 Min-Fps) und *Starcraft 2 Heart of the Swarm* legt von 12 Fps (7 Min-Fps) auf 19 Fps (9 Min Fps) zu.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-6300 + EKL Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... **95 Euro** + **28 Euro**

ALTERNATIVE

Da sich der **FX-6300** bei ausreichender Kühlung sehr gut übertakten lässt, gibt es kaum eine Alternative in Intels CPU-Portfolio. Lediglich der **Core i3-4150** (**2 Kerne + SMT, 3,5 GHz**), der für **105 Euro** inklusive Boxed-Kühler zu haben ist, kommt aber bei der Leistung nicht an den nicht übertakteten **FX-6300** heran.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus R9 270X Direct CU II Top
Chip-/Speichertakt: ..... 1.120/2.800 GHz
Speicher/Preis: .... 2 Gigabyte GDDR5/**169 Euro**

ALTERNATIVE

Wer bei der Grafikkarte der Geforce den Vorzug gibt, sollte sich für eine übertaktete **GTX 750 Ti** wie die **Gainward GTX 750 Ti Golden Sample** für **142 Euro** entscheiden. Trotz der werkseitigen Übertaktung bietet die Karte nicht ganz so viel Leistung wie die R9 270X, kostet dafür aber auch etwas weniger.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R 2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (2), x1 (2), PCI (2), 6x SATA3 6 Gb/s/**81 Euro**

ALTERNATIVE

Um den AMD FX 6300 auf bis zu 4,8 GHz zu übertakten, benötigt ihr eine AMD3+-Platine mit den nötigen Einstellungen im UEFI. Die bietet das hier empfohlene Asus M5A97 R 2.0 auf jeden Fall, dafür ist das Board aber auch etwas teurer als das **Gigabyte 970A-DS3P** für **64 Euro**. Wenn ihr euch dagegen für den **Core i3-4150** als CPU entscheidet, ist das **Gigabyte H97-D3H** für **93 Euro** eine gute und einigermaßen günstige Wahl.

RAM



Hersteller/Modell: .... Cruical Ballistix Tactical (BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU)
Kapazität/Standard: .. 2x 4 GByte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... 9-9-9-27/**70 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... OCZ Arc (ARC100-25SAT3-240G)/ Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/240 GByte/2.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**90 Euro**/**69 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Inwin 703, Sichtfenster, nicht gedämmt, 2x 120-mm-Lüfter vorinstalliert (**65 Euro**)
Netzteil: .. Cooler Master B600 Vers. 2 (600 W) (**44 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

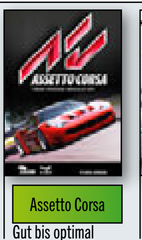
MITTELKLASSE-PC

Dieser PC garantiert Spielspaß in einer Full-HD-Auflösung und mit der maximalen Detailstufe (ohne MSAA)!

€ 1.084,-

SPIELEN MIT ALLEN DETAILS

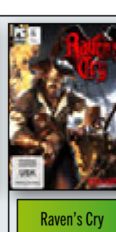
- Beim virtuellen Rennsport mit *Assetto Corsa* sollte lediglich MSAA ausgeschaltet bleiben.
- Dank Mantle-API läuft *Battlefield 4* in 1.080p mit allen Details und 4x MSAA mit ca. 40 Fps.
- *Raven's Cry* könnt ihr in Full HD nicht nur mit allen Details, sondern teils auch MSAA spielen.



Assetto Corsa
Gut bis optimal



Battlefield 4
Optimal



Raven's Cry
Gut bis optimal



Die CM Storm Quickfire Rapid-i hat viele Beleuchtungstricks auf Lager. Eine Makrofunktion fehlt.

CM STORM QUICKFIRE RAPID-I: KOMPAKTER LICHTSPIELER IM TEST

Mechanische Tastaturen ohne Nummernblock mit Einzeltastenbeleuchtung sind bei Spielern aktuell beliebt. Wir testen CM Storms neuesten Beleuchtungskünstler.

Die frei programmierbare Einzeltastenbeleuchtung, die keine Software benötigt, ist das wichtigste Ausstattungsmerkmal der CM Storm Quickfire Rapid-i. Fünf Modi (WASD- und Pfeiltasten, volle/pulsierenden Beleuchtung sowie zwei Varianten, bei der die Tasten unterschiedlich lange aufleuchten) stehen bereit, dazu kommen vier Profile, bei denen ihr gezielt einzelne Tasten mit weißem Licht erstrahlen lassen könnt. Die werden im 128 Kb großen internen Speicher abgelegt, über eine Makrofunktion mit Speicherung verfügt die Quickfire Rapid-i nicht. Da eine Handballenablage fehlt, fällt die Ergonomie der mit einem Preis von **100 Euro** noch günstigen Quickfire Rapid-i nicht optimal aus, dafür kommt sie auf glatten Schreibtischoberflächen nicht ins Rutschen. Ebenfalls positiv: Die mit **1,88** benotete Tastatur wird mit der ganzen MX-Schaltertypen-Palette angeboten (Cherry MX Black/Blue/Brown/Red), sodass ihr euren persönlichen Favoriten wählen könnt.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-8350 + EKL Alpenföhn Himalaya 2
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **149 Euro** + **36 Euro**

ALTERNATIVE

Wie der für den Einsteiger-PC empfohlene AMD FX-6300 lässt sich auch der mit zwei Kernen (einem Modul) mehr ausgestattete **FX-8350** bei ausreichender Kühlung auf mindestens 4,8 GHz übertakten. Eine Intel-CPU mit vergleichbarer Leistung wäre der **Core i5-4460**, der als **Boxed-Variante** für **175 Euro** erhältlich ist.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus Radeon R9 280 Strix OC
Chip-/Speichertakt: .....980/2.600 GHz
Speicher/Preis: ....3 Gigabyte GDDR5/**195 Euro**

ALTERNATIVE

Wie unsere Spiele-Benchmarks mit den GTX-960-Partnerkarten (Seite 106 ff.) zeigen, ist AMDs R9 280 mit 3 Gigabyte VRAM im Mittel schneller als Nvidias Mittelklassemodell GTX 960. Lediglich die **Gigabyte Geforce GTX 960 G1 Gaming** für **230 Euro** kommt bei der Leistung nah an Asus' Radeon R9 280 heran.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock 990FX Killer
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (990)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (0), M.2-Schnittst./**129 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Core i5-4460** (Haswell) wird natürlich auch eine passende Sockel-1150-Platine fällig. Hier bietet das **MSI Z87-Mpower** (**129 Euro**) ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis sowie eine ordentliche Ausstattung inklusive WLAN- und Bluetooth-Modul.

RAM



Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance Pro (CMY8GX3M2A1866C9R)
Kapazität/Standard: ..2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-10-9-27/**87 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Crucial MX100 (CT512MX100SSD1)/Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA 3 6Gb/s/512 GByte/3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**182 Euro**/**85 Euro**

ALTERNATIVE

Eine SSD mit 1 TByte kostet fast doppelt so viel wie die **Crucial MX100**. Wer allerdings mehr HHD-Speicherplatz benötigt, greift zur **Western Digital Red WD40EFRX** (**163 Euro**) mit 4 TByte.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define R5, schallgedämmt ohne Fenster, zwei Lüfter mitgeliefert (**100 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Straight Power 10 700W CM (**109 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

HARDWAREANFORDERUNGEN VON SPIELEN: SO RÜSTET IHR EUREN PC ZUKUNFTSSICHER AUF

Da die Systemanforderungen von PC-Spielen in den vergangenen Jahren stark angestiegen sind, verlangen viele aktuelle Titel nach potenter Hardware. Dank immer realistischerer Render-Tricks, Auflösung jenseits von 1080p und riesiger Spielwelten ohne Nachladeunterbrechungen werden die CPU und die Grafikkarte immer mehr gefordert. Doch mit welcher Hardware ist der Gamer von heute für die Spiele von morgen gerüstet? PC Games wagt eine Prognose.

DER PROZESSOR: MEHR KERNE, MEHR LEISTUNG

Dass ein Quadcore-Prozessor mit vier physischen Kernen in Zukunft die Basis eines guten Spielerechners bilden sollte, steht außer Frage. Zwar verrichtet beispielsweise ein aktueller Intel Core i3, der über zwei physikalische sowie zwei virtuelle HT-Kerne (SMT) verfügt, noch gute Dienste. Die Performance in modernen Spielen liegt aber deutlich unterhalb eines echten Vierkerners mit ähnlichen Taktraten. Zusätzliche, darüber hinaus gehende Kerne werden wohl in Zukunft vor allem mit Direct X 12 und dann hoffentlich endlich verbessertem Multithreading auch zusätzliche Leistung bringen, doch eine Notwendigkeit hierfür können wir bislang in Spielen noch nicht genau abschätzen. Ein Intel Core i5-4670K sollte daher für alle Belange noch ausreichen. Im Falle von AMD wollen wir dennoch zu deren Viermoduler/Achtkerner FX-8350 raten, denn die Leistung pro Kern liegt deutlich hinter der von Intel – mit einer Low-Level-Schnittstelle (API) wie Mantle oder Direct X 12 sollte der FX-8350 aber wieder bessere Ergebnisse erzielen können.

DIE GRAFIKKARTE: GRAFIKSPEICHER WIRD WICHTIG

Soll die Grafikkarte noch einen längeren Zeitraum im Rechner verweilen, fällt es uns schwer, Modelle mit weniger als 4 Gigabyte Grafikspeicher zu empfehlen. Nicht wenige aktuelle Titel benötigen schon in 1080p ohne Hardware-Kantenglättung mehr als 3 Gigabyte, um ohne lästige Speicherruckler zu laufen. Soll Multisample-AA, TXAA oder eine höhere Auflösung genutzt werden, sind mindestens 4 Gigabyte Pflicht. Da aktuelle Spiele in hohen Grafikeinstellungen neben ausreichend Speicher auch viel Leistung erfordern, erscheinen uns sowohl die GTX 970 als auch die R9 290 als empfehlenswert. Beide Karten sind deutlich günstiger als die jeweiligen Topmodelle der Hersteller, die zudem in Relation zum Preis nur einen geringes Plus an Leistung einbringen. Und was ist mit Spielen in 4K? Schließlich sind entsprechende Monitore so langsam erschwinglich und deren Technik wird immer ausgereifter. Für Ultra HD bei hohen Details müssten die Grafikkartenhersteller erst einmal passende 3D-Beschleuniger mit rund 50 Prozent Mehrleistung gegenüber den jetzigen Topmodellen auf den Markt bringen, mindestens 6 Gigabyte Grafikspeicher sollten außerdem auf dem PCB verbaut sein. Bisher lassen die entsprechenden Modelle noch auf sich warten, doch immerhin geistern seit einiger Zeit sich verdichtende Gerüchte und Spekulationen durch das Netz: Allzu lange wird es wohl nicht mehr dauern, bis sowohl AMD als auch Nvidia neue Karten auf den Markt bringen. Wie deren Leistung ausfallen wird, ist momentan aber noch nicht wirklich abzusehen.

DER SPEICHER: MIT 8 GIGABYTE GUT GERÜSTET

Bislang sieht es danach aus, als würden zumindest in der näheren Zukunft 8 Gigabyte Hauptspeicher zum Spielen völlig ausreichen. Dies könnte sich mit der Einführung von Windows 10 und Direct X 12 zwar noch ändern, allerdings sehen wir hier keine große Gefahr. Eine größere Rolle dürfte dagegen der Massenspeicher spielen: Viele aktuelle Spiele kratzen bereits jetzt an der 50-Gigabyte-Grenze, zudem profitieren moderne Spiele, die verstärkt auf Streaming setzen, von flotten Zugriffszeiten – sprich: Eine schnelle SSD mit reichlich Speicherplatz für große Spiele halten wir für sehr empfehlenswert. Der Platzbedarf von aktuellen und kommenden Titeln setzt außerdem eine schnelle Internetleitung voraus – selbst bei Retail-Spielen auf optischen Medien –, denn umfangreiche Patches, DLCs und Mods werden wohl in Zukunft noch zahlreicher ausfallen. Soll die Internetleitung nicht stetig glühen, halten wir daher auch eine mehrere Terabyte große, konventionelle HDD als Datengrab für sehr nützlich.



AMD Radeon R9 290 mit 4 Gigabyte Grafikspeicher



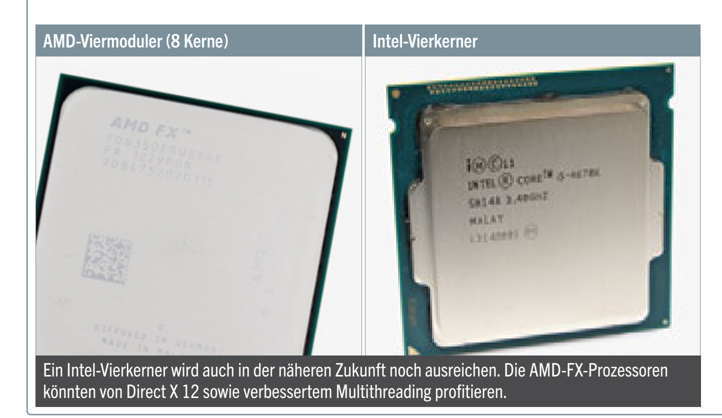
Geforce GTX 970 mit 4 Gigabyte Grafikspeicher



Soll eine neue Grafikkarte her, die auch längere Zeit im Rechner verbleiben soll, können wir ruhigen Gewissens nur zu Modellen mit mindestens 4 GiByte Speicher raten.

AMD-Viermoduler (8 Kerne)

Intel-Vierkerner



Ein Intel-Vierkerner wird auch in der näheren Zukunft noch ausreichen. Die AMD-FX-Prozessoren könnten von Direct X 12 sowie verbessertem Multithreading profitieren.

2-Terabyte-HDD: Reichlich Platz für große Spiele

Hauptspeicher: Mindestens 8 GByte sind Pflicht



Viele aktuelle Spiele benötigen reichlich Festplattenspeicher, 30 Gigabyte und mehr sind keine Seltenheit. In puncto Arbeitsspeicher sollten mindestens 8 Gigabyte RAM bereits im Rechner stecken.

HIGH-END-PC

Trotz Nvidias schnellster Grafikkarte ist 4K-Gaming nur beschränkt möglich. In 1080p laufen dagegen alle aktuellen Spiele mit maximalem Detailgrad.

€ 2.228,-

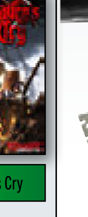
DIE VOLLE GRAFIKPRACHT

- Mit 60 Fps oder mehr sowie allen Details kommt bei *Assetto Corsa* echtes Renngefühl auf.
- Für *Battlefield 4* in 4K ist die GTX 980 zu schwach. In 1080p gibt es das volle Optikbrett.
- Wer auf die MSAA verzichtet, kann *Raven's Cry* sogar mit 3.840 x 2.160 Pixeln (4K) spielen.









Assetto Corsa	Battlefield 4	Raven's Cry
Optimal	Optimal	Optimal



Anders als von Nvidia zum Launch kommuniziert, werden nur sieben der acht Speichercontroller genutzt!

GEFORCE GTX 970: PROBLEME MIT DEM GRAFIKSPEICHER

Nvidia gab zur Vorstellung der GTX 970 falsche Spezifikationen heraus – als man das nun zugeben musste, war der Ärger groß. Was steckt hinter dem Fauxpas?

Nvidias Geforce GTX 970 verfügt über weniger Rasterendstufen und Zwischenspeicher und arbeitet daher langsamer, als aufgrund der ursprünglich angegebenen Daten zu erwarten wäre. Dieses Verhalten, das alle Modelle der GTX 970 betrifft, ist gewollt und stellt keinen Bug dar, so Nvidia. Ein Treiber- oder BIOS-Fix ist nicht zu erwarten. Es stellt sich die berechtigte Frage, warum der Branchenriese es beim Launch der GTX 970 verschwieg, dass standardmäßig nur sieben der acht Speichercontroller und ergo nur 224 statt 256 Bit sowie 3,5 GB der 4-GB-Karte genutzt werden. In der Spielepraxis kann es dadurch bei Titeln, die mehr als 3,5 GB Grafikspeicher benötigen, zu Rucklern kommen, da die GTX 970 nur 3,5 GB des 4 GB großen Speichers mit voller Geschwindigkeit nutzen kann. Mittlerweile bieten erste Händler wie Caseking die Rücknahme an. Ausführliche Hintergründe sowie Benchmarks findet ihr unter http://goo.gl/1rw6UO (Link zu www.pcgh.de).

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K + EKL Alpenföhn Himalaya 2
Kerne/Taktung: .... 6 + SMT/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **388 Euro** + **36 Euro**

ALTERNATIVE

Eine CPU in dieser Leistungsklasse hat AMD nicht zu bieten. Der günstigere **Core i7-4790K (4 Kerne + SMT, 3,3 GHz/Turbo: 3,6 GHz)** für **334 Euro** bietet zwar in Spielen, die maximal acht Kerne nutzen, dieselbe Leistung wie der **Ci7-5820K**, nutzt aber noch den älteren Sockel 1150. Der wird allerdings langfristig durch den Sockel 2011-v3 ersetzt, das könnte in eine Aufrüstfalle führen.

GRAFIKKARTE

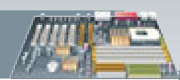


Hersteller/Modell: .... Gainward GF GTX 980 Phantom
Chip-/Speichertakt: .....1.304/3.600 GHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**517 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr ein paar Euro sparen wollt, könnt ihr einerseits die aktuell in die Kritik geratene GTX 970 (siehe unten) oder eine AMD-Radeon R9 290X nehmen. Entscheidet ihr euch für letztgenannte Alternative, wäre die **Asus R9 290X Direct CU II OC für 319 Euro** ein empfehlenswertes Produkt. Allerdings haben unsere Leistungsmessungen mit aktuellen Titeln gezeigt, dass selbst eine übertaktete R9 290X nur zwischen 80 und 90 Prozent der Leistung der GTX 980 garantiert.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI X99 SLI Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR4, x16 3.0 (3), PCIE 2.0 (1), PCI (0), 1x M.2/**210 Euro**

ALTERNATIVE

Wer sich für den **Core i7-4790K** (**Haswell**) anstelle des **Core i7-5820K** (**Haswell Extreme**) entscheidet, kann bei der Platine ein paar Euro sparen. Das **MSI Z97 Gaming 7** (**Z97**), das wie das **MSI X99 SLI Plus** (**X99**) über einen M.2-Steckplatz verfügt, ist beispielsweise schon für **171 Euro** zu haben.

RAM



Hersteller/Modell: ....GEIL Evo Potenza (GPR416GB3000C16QC)
Kapazität/Standard: ..4x 4 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....16-16-16-36/**246 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA 3 6Gb/s/500 GByte/4.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**210 Euro**/**165 Euro**

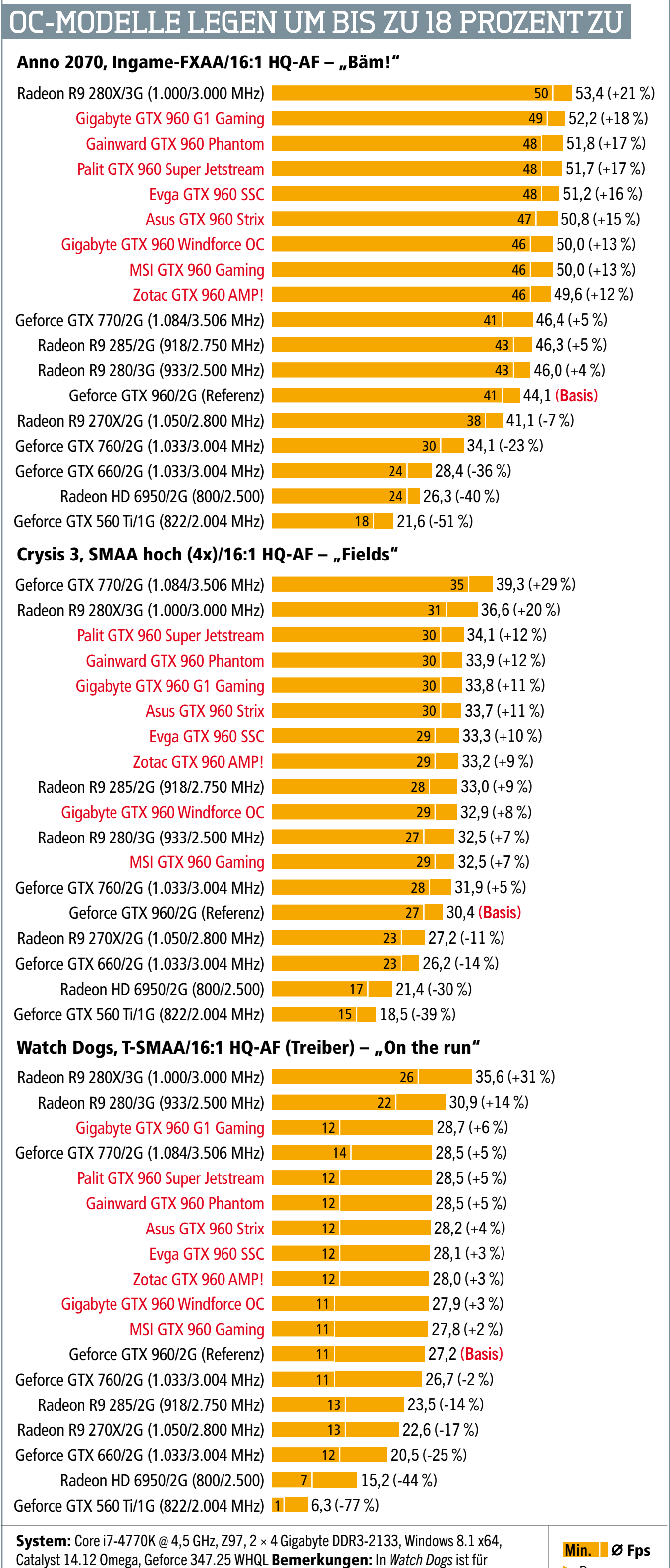
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Primo, Sichtfenster, fünf 140-mm-Lüfter vorinstalliert (**230 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platinmax 850W (**154 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**72 Euro**)

Acht GTX-960-Herstellerdesigns im Test

Auf die Rohleistung reduziert, ist Nvidias neueste Grafikkarte eine halbierte GTX 980. Ob und warum ihr der GTX 960 trotzdem eine Chance geben könnt, klärt unser Test. **Von:** Raffeal Vötter





Zweihundert Euro ist eine fast schon magische Preisgrenze, bei der es für viele nicht unbedingt mit dem High-End-verhaftete Spieler in Sachen Grafikkarte interessant wird. Dementsprechend umkämpft ist dieser Marktbereich, in den AMD traditionell besser aufgestellt ist als Nvidia. Mit der Geforce GTX 960 soll sich das nun ändern. Unsere Marktübersicht mit acht verschiedenen Partnermodellen – eine GTX 960 im Referenzdesign war nicht verfügbar – klärt, ob die GTX 960 der bewährten Radeon R9 280(X) Paroli bieten oder die aktuelle R9 285 schlagen kann?

Das Referenzdesign wird zwar von einigen Herstellern angeboten – darunter PNY, MSI, PoV, KFA² und in leicht abgewandelter Form auch von Gainward und Palit. Der ganze Stolz der Hersteller der hier getesteten Partnerkarten sind jedoch ihre eigenen Schöpfungen. Diese bieten mindestens ein stärkeres Kühlsystem, in den meisten Fällen aber auch eine mehr oder minder modifizierte Basisplatine.

EINIGKEIT BEIM SPEICHER

Beginnen wir mit den Gemeinsamkeiten: Alle anwesenden GTX-960-Karten tragen Samsung-Speicher mit der Typenbezeichnung K4G41325FC-HC28. Dabei handelt es sich um jeweils vier GDDR5-Speicherchips mit einer Kapazität von 512 Megabyte, jeder verbunden mit einer 32-Bit-Datenbahn. Das Suffix „HC28" steht für die Zugriffszeit, in diesem Fall 2,8 Nanosekunden, womit der Grafikspeicher rechnerisch für 3.571 MHz spezifiziert ist. Einige Modelle steuern ihn mit 3.600 MHz an, vermutlich unter Zugabe einer höheren Spannung. Das Gros der GTX-960-Karten hält sich an die Nvidia-Vorgabe von 3.506 MHz – obwohl die GTX 960 mit steigendem Kerntakt in ein Bandbreitenlimit läuft.

3 UND 4 GIGABYTE: MÖGLICH

Interessant sind die freien Lötstellen, die auf allen Platinen zu finden sind: Sowohl auf der PCB-Vorderals auch auf der Rückseite ist Platz für drei Speicherchips, doch nur zwei sind belegt. Bei Redaktionsschluss war unklar, ob Nvidia 3-Gigabyte-Versionen der Geforce GTX 960 plant. Da der GM206-Chip gemäß offizieller Angaben nur einen 128-Bit-Footprint bietet, ist eine 192-Bit-Version mit 3 Gigabyte Speicher ausgeschlossen. Wahrscheinlicher ist eine Mischbestückung mit 128 Bit und 3 Gigabyte, wobei die Datenbahnen der „hinteren" Chips (logisch betrachtet) verteilt werden. Dieses Verfahren hat Nvidia bereits bei der GTX 660 und GTX 660 Ti angewendet.

Noch leistungsfähiger und bereits vom Nvidia-Partner Inno 3D angekündigt sind GTX-960-Grafikkarten mit 4 GByte Kapazität Der Hersteller spricht vage von März als Launchtermin, ein paar Wochen müsst ihr euch also noch gedulden. Doch wenden wir uns zunächst der Gegenwart zu. Acht Probanden haben unseren Testparcours durchlaufen – deren Fps-Durchsatz (siehe voherige Seite) habt ihr gewiss schon erspäht. Im Folgenden geht es außerdem um Watt, Sone und Celsius.

DISZIPLIN 1: LEISTUNG

Für diesen Test erreichten uns ausnahmslos werkseitig übertaktete GTX-960-Grafikkarten. Dabei ist auffällig, dass alle Hersteller ordentlich an der Chiptaktschraube drehen, den Speicher jedoch entweder gar nicht oder nur mit Samthandschuhen anfassen. Die Ursache haben wir bereits besprochen: Der verwendete Speicher bewegt sich schon mit 3.600 MHz leicht außerhalb seiner Spezifikation. Modelle mit jener Frequenz stammen aus den Häusern Asus (Strix), Gainward (Phantom GLH) und Palit (Super Jetstream) und verfügen damit über +2,7 % mehr Speicherdurchsatz als die Konkurrenz.

Markanter sind die Sprünge des Prozessortakts. Der GM206 ist genauso taktfreudig wie der GM204 (GTX 980/970) – eine Chance, die von den meisten Herstellern ergriffen wird. Die Basisfrequenz, also der unter allen Umständen garantierte Takt, liegt bei allen Karten jenseits der 1.200-MHz-Marke. Zur Erinnerung: Der typische Boost des Referenzdesigns beträgt nur 1.178 MHz (Basis: 1.126 MHz).

In der Spielepraxis ist der Basistakt jedoch nicht von Relevanz, sondern der automatische Boost. Dieser wird stark von den Parametern Kühlung, Powertarget, Boost-Table und Grafikchip-Qualität beeinflusst. In wenig powerintensiven Spielen wie *Crysis 3* und *Skyrim*, wo weder die Kühlung noch das Strombudget limitieren, liegen alle Probanden relativ nah beieinander. Ein Überblick nach zehn Minuten *Crysis 3* (Full HD, maximale Details, 4x SMAA):

- G1 Gaming: 1.455 MHz/1,193V
- Super Jetstr.: 1.442 MHz/1,212V
- Phantom: 1.442 MHz/1,200V
- Windforce: 1.430 MHz/1,187V
- SuperSC: 1.404 MHz/1,200V
- Strix: 1.404 MHz/1,212V
- AMP: 1.392 MHz/1,181V
- Gaming 2G: 1.367 MHz/1,200V

Selbstverständlich erzielen die Karten mit dem höchsten Takt auch die meisten Fps in diesen Spielen. Doch lasst euch nicht von den großen Zahlen blenden, die Differenz zwischen der schnellsten und der langsamsten GTX 960 – Gigabyte Windforce gegen MSI Gaming – beträgt lediglich 6,4 Prozent Kerntakt. Dieser resultiert nicht linear in höheren Bildraten, da der Speicherdurchsatz limitiert. Kommt ein powerintensives Spiel wie *Anno 2070* oder *Risen 3* zum Einsatz, sieht es so aus:

- G1 Gaming: 1.455 MHz/1,193V
- Windforce: 1.430 MHz/1,187V
- Super Jetstr.: 1.418 MHz/1,143V
- Phantom: 1.418 MHz/1,156V
- SuperSC: 1.404 MHz/1,187V
- Strix: 1.392 MHz/1,187V
- Gaming 2G: 1.367 MHz/1,200V
- AMP: 1.342 MHz/1,106V

Die Karten von Gigabyte, Evga und MSI bleiben standhaft, der Boost sinkt nicht. Der Rest lässt ein paar Federn, da das im BIOS hinterlegte Powerlimit (Stromfluss) zu knapp bemessen ist, um die GPU weiter auszufahren. Nun beträgt die Differenz zwischen der schnellsten und langsamsten Karte – Gigabyte G1 Gaming und Zotac AMP! – bereits 8,4 Prozent. Wie ihr den Benchmarks entnehmt, hat das nicht immer deutliche Auswirkungen. In *Anno 2070* schlägt hoher Kerntakt überdurchschnittlich stark durch. Im Mittel aller Benchmarks können Gainwards Phantom GLH und Palits Super Jetstream trotz des grenzwertigen Powertargets ganz oben mitspielen – der übertaktete Speicher macht's möglich.

DISZIPLIN 2: VERBRAUCH

Den genannten Erläuterungen folgend, erreichen die schnellen Karten ihr Ziel nicht durch ein Wunder, sondern durch ein ausreichendes Powerlimit in Kombination mit einem Kühlsystem, das der Abwärme Herr wird. Unsere Messungen belegen: Tatsächlich weisen die Modelle mit dem höchsten und stabilsten Takt auch den höchsten Verbrauch auf. Das klingt womöglich dramatischer, als es ist, denn jede von uns getestete Geforce GTX 960 darf sich mit dem Prädikat „energieeffizient"

SPIELE-BENCHMARKS IN 1.920 × 1.080

Assassin's Creed: Unity (v1.4), FXAA/16:1 HQ-AF – „Crowdrunning"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon R9 280X/3G (1.000/3.000 MHz)	38	44,6 (+60 %)
Radeon R9 280/3G (933/2.500 MHz)	34	39,2 (+41 %)
Radeon R9 285/2G (918/2.750 MHz)	28	33,6 (+21 %)
Geforce GTX 960/2G (1.178/3.506 MHz)	25	27,8 (Basis)
Geforce GTX 760/2G (1.033/3.004 MHz)	24	26,9 (-3 %)
Radeon R9 270X/2G (1.050/2.800 MHz)	22	25,9 (-7 %)
Geforce GTX 660/2G (1.033/3.004 MHz)	19	21,1 (-24 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G (822/1.644/2.004 MHz)	12	15,5 (-44 %)

Far Cry 4 (v1.7), T-SMAA/16:1 HQ-AF – „Rocky Rider"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon R9 280X/3G (1.000/3.000 MHz)	34	40,0 (+8 %)
Geforce GTX 960/2G (1.178/3.506 MHz)	30	36,9 (Basis)
Radeon R9 285/2G (918/2.750 MHz)	26	35,7 (-3 %)
Radeon R9 280/3G (933/2.500 MHz)	30	35,4 (-4 %)
Geforce GTX 760/2G (1.033/3.004 MHz)	27	32,8 (-11 %)
Radeon R9 270X/2G (1.050/2.800 MHz)	24	30,7 (-17 %)
Geforce GTX 660/2G (1.033/3.004 MHz)	22	27,4 (-26 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G (822/1.644/2.004 MHz)	17	20,7 (-44 %)

Assetto Corsa (v1.01), 4x MSAA+FXAA/16:1 HQ-AF – „Spa"

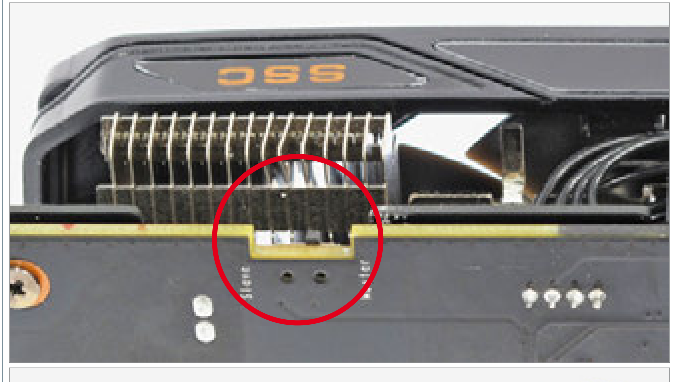
Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon R9 280X/3G (1.000/3.000 MHz)	27	30,7 (+28 %)
Radeon R9 285/2G (918/2.750 MHz)	25	28,0 (+17 %)
Radeon R9 280/3G (933/2.500 MHz)	24	27,1 (+13 %)
Geforce GTX 960/2G (1.178/3.506 MHz)	21	23,9 (Basis)
Radeon R9 270X/2G (1.050/2.800 MHz)	21	23,8 (0 %)
Geforce GTX 760/2G (1.033/3.004 MHz)	18	21,8 (-9 %)
Geforce GTX 660/2G (1.033/3.004 MHz)	14	15,6 (-35 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G (822/1.644/2.004 MHz)	5	6,6 (-72 %)

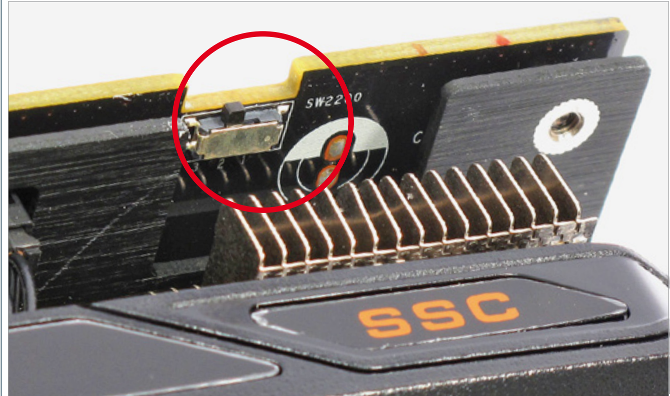
System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz, Z97, 2 × 4 Gigabyte DDR3-2133, Windows 8.1 x64, Catalyst 14.12 Omega, Geforce 347.25 WHQL **Bemerkungen:** Vergleicht man Referenz-Taktraten, liegen AMDs R9 280 und 285 fast immer vor der GTX 960.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

EVGA GTX 960 SSC MIT DUAL-BIOS

Als einzige Geforce GTX 960 im Testfeld trägt Evgas GTX 960 Super Superclocked einen Dual-BIOS-Schalter – praktisch für alle, die sich an BIOS-Modifikationen versuchen und ein Backup haben möchten.





STROMBUCHSEN: DREI VERSCHIEDENE WEGE FÜHREN ANS ZIEL

Nvidias Vorgabe für die Geforce GTX 960 lautet: Das Kühlsystem muss in der Lage sein, 120 Watt Leistungsaufnahme abzuführen. Die übertakteten Karten verfügen über erhöhte Power-Targets, offiziell dürfen die stärksten (Evga SSC, Gigabyte G1 Gaming) bis zu 160 Watt verbrauchen – dafür ist ein angepasstes Design des Stromanschlusses notwendig. Der PCI-E-Steckplatz stellt bis zu 75 Watt bereit, ein Sechspol-Stecker ebenfalls. Eine Achtpol-Buchse liefert sogar 150 Watt.

Zotac GTX 960 AMP!



Gigabyte GTX 960 G1 Gaming



MSI GTX 960 Gaming 2G



Palit GTX 960 Super Jetstream



Evga GTX 960 SSC



Asus GTX 960 Strix



Gainward GTX 960 Phantom GLH



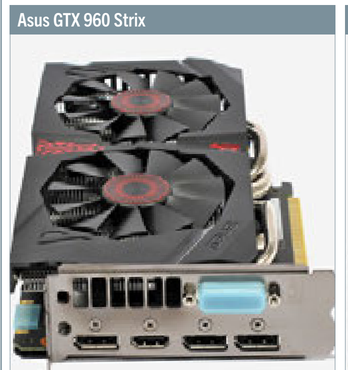
Gigabyte GTX 960 WF2 OC



DISPLAY-ANSCHLÜSSE: ALLES AN BORD – NUR D-SUB FEHLT

Die Geforce GTX 960 bietet als neueste Grafikkarte auf dem Markt selbstverständlich alle modernen Bildschirmausgänge. HDMI 2.0, Displayport und DVI gehören zur Standardausstattung, lediglich deren Anzahl variiert von Design zu Design. So bieten Gainward, Gigabyte und Palit zweimal DVI, während die anderen Hersteller stattdessen Lüftungsschlitze installieren. Mini-Versionen der genannten Ausgänge sind dagegen nirgends anzutreffen.

Asus GTX 960 Strix



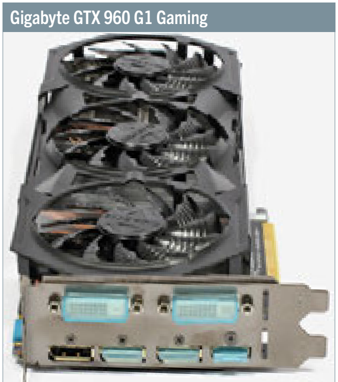
Evga GTX 960 SSC



Gainward GTX 960 Phantom GLH



Gigabyte GTX 960 G1 Gaming



Gigabyte GTX 960 WF2 OC



MSI GTX 960 Gaming 2G



Palit GTX 960 Super Jetstream



Zotac GTX 960 AMP!



schmücken. Im Vergleich mit der GTX 980/970 stehen sie aber eindeutig zurück. Die maximale Leistungsaufnahme beim Spielen bewegt sich zwischen 128 Watt (Zotac AMP, die Karte mit dem geringsten Boost) und 150 Watt (Gigabyte G1 Gaming, das Boost-Wunder), die anderen liegen dazwischen.

Im Leerlauf bewegt sich die Leistungsaufnahme indes zwischen 9 und 12 Watt – das ist sehr gut, aber nichts, was nicht schon die Geforce GTX 760 zu leisten vermochte.

DISZIPLIN 3: KÜHLUNG

Ein pralles Powertarget ist wertlos, wenn der Kühler die entstehende Abwärme nur lärmend abführen kann. Die gute Nachricht lautet, dass keine GTX 960 im Testfeld zur Gattung der Krachmacher zählt, die Spanne reicht von flüsterleise bis akzeptabel und die leisen Modelle sind in der Überzahl.

Erfreulich ist auch, dass der Hersteller Gigabyte aus so mancher Kritik an einer lauten Grafikkarte der Vergangenheit gelernt hat: Sowohl die G1 Gaming als auch die Windforce 2x verfügen über intelligente Lüftersteuerungen und bleiben leise. Die G1 Gaming, die mit 29,7 Zentimetern Baulänge mit Abstand die längste Grafikkarte ist und als Einzige über drei Axiallüfter verfügt, überzeugt im Test besonders: Obwohl sie wie erwähnt die schnellste und „durstigste" GTX 960 ist, bleibt die Lautheit unter Spielelast bei sehr guten 0,7 Sone (70 °C Kerntemperatur). Allein MSIs Gaming 2G (verwechselt diese Namen nicht!) kann das dank des überbreiten, mächtigen Twin-Frozr-V-Kühlers unterbieten, sie erzeugt eine maximale Lautheit von exzellenten 0,4 Sone bei 63 °C Grafikchiptemperatur. Das ist aus einem typischen Spiele-PC nicht herauszuhören.

Das übrige Testfeld staffelt sich bis hinauf zu 2 Sone: Palit Super Jetstream (1,0 Sone, 73 °C), Gigabyte Windforce OC (1,1 Sone, 66 °C), Gainward Phantom GLH (1,2 Sone, 71 °C), Evga SuperSC (1,3 Sone, 74 °C), Zotac AMP! (1,4 Sone, 81 °C), Asus Strix (2,0 Sone, 64 °C). Letztere überrascht, da sie im Vergleich mit vorigen Strix-Grafikkarten einen neuen Weg einschlägt: War die Serie bislang für sehr leise, aber durchschnittlich übertaktete Modelle bekannt, mischt die GTX 960 Strix in den Benchmarks im Spitzenfeld mit, wird dabei aber hörbar. Auf Nachfrage bestätigte Asus, dass man sich der Sache annehmen werde.

PLATINE & CO.

Bislang nur angerissen, aber erwähnenswert ist die unterschiedliche Herangehensweise der Hersteller, was das Printed Circuit Board (PCB) angeht. Die „Hauptplatine der Grafikkarte" trägt alle Bauteile und hat daher einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Stabilität. Das Referenzdesign von Nvidia sieht eine sehr kurze Platine vor; diesen Weg gehen die Kalifornier seit der Geforce GTX 670. Hersteller Palit, der auch die PCBs für Gainward bereitstellt, setzt auf die gleiche, nur 17,3 Zentimeter lange Platine. Interessant: Die GTX 960 Phantom GLH und die Palit Super Jetstream mit ebendiesen Trägerplatinen weisen tendenziell die größte Neigung zu Spulenfiepen/-pfeifen auf. Da es sich aber um ein Phänomen handelt, das der Serienstreuung unterliegt, soll dies nur ein Hinweis für empfindliche Spielernaturen und kein „Gesetz" sein. Die großen, mit starken Bauteilen bestückten Platinen von MSI (Gaming 2G) und Gigabyte (G1 Gaming) geben im Hörtest die leisesten elektronischen Störgeräusche von sich, gänzlich frei davon sind sie jedoch nicht.

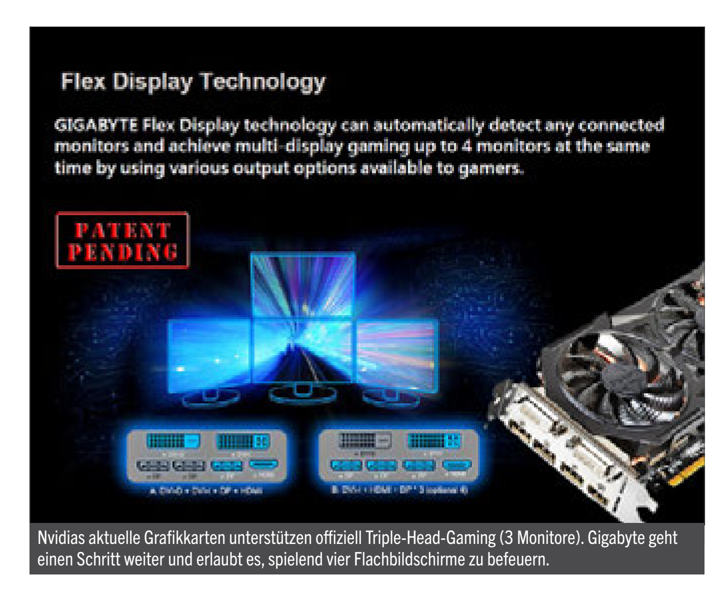
OVERCLOCKING & SKALIERUNG

Zum Abschluss werfen wir einen Blick auf die Übertaktungseignung und Taktskalierung der GTX 960. Wie ihr den Messungen rechts entnehmen könnt, skaliert Nvidias mittelgroßer Maxwell gut mit dem Kerntakt, kann die gewonnene Rechenleistung aber erst bei gleichzeitiger Speicherübertaktung umsetzen. Übertakter sollten die enge Schnittstelle zum Speicher auf jeden Fall maximal weiten. Apropos: Die Karten im Testfeld verkraften alle mindestens 3.900, einige sogar beeindruckende 4.200 MHz Speichertakt – benchmarkstabil. ❑

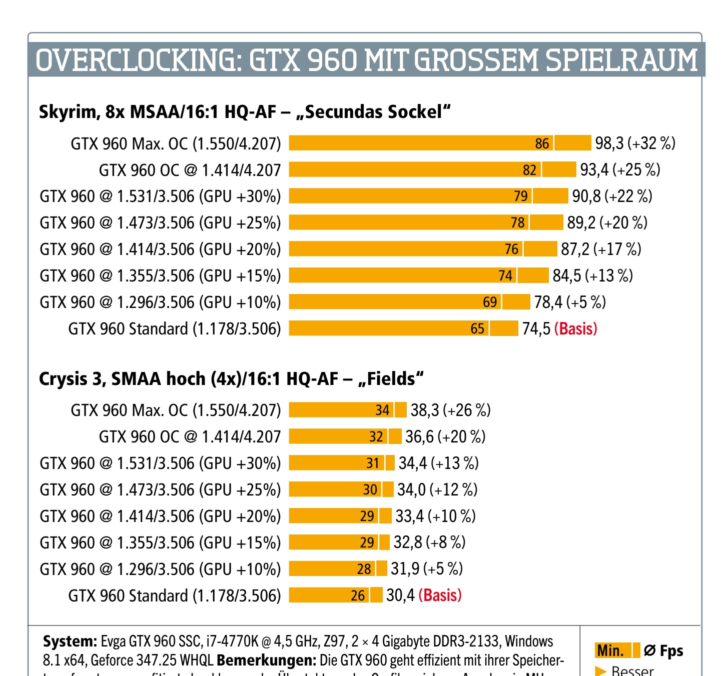
FAZIT

GTX-960-Herstellerdesigns im Test

Die Partnerdesigns der Geforce GTX 960 greifen die effiziente Vorlage auf und verbessern sie konsequent, ohne Schwächen einzuführen – selbst schnelle Modelle sind leise und effizient. In der folgenden Testtabelle findet ihr einige AMD-Grafikkarten, die ähnliche Preisbereiche bedienen. Beachtet vor dem Kauf alle Wertungspunkte!



Nvidias aktuelle Grafikkarten unterstützen offiziell Triple-Head-Gaming (3 Monitore). Gigabyte geht einen Schritt weiter und erlaubt es, spielend vier Flachbildschirme zu befeuern.




KFA² GTX 960 EXOC: Wenige Stunden vor Redaktionsschluss eingetroffen und zumindest noch angetestet. Die Karte bietet 1.203/3.506 MHz und boostet auf mindestens 1.329 MHz. Der Kühler agiert dabei ähnlich leise wie die meisten anderen Probanden.

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien			
Produktname	**Radeon R9 280X Gaming**	**Geforce GTX 960 G1 Gaming**	**GTX 960 SuperSC ACX 2.0+**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Evga (eu.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	300/300 MHz (0,846 VGPU, 1,5 VMEM)	135/405 MHz (0,862 VGPU)	135/405 MHz (0,862 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.000 (Boost: 1.020)/3.000 MHz (+2/0 % OC)	1.241 (Boost: 1.455)/3.506 MHz (+24/0 % OC)	1.279 (Boost: ~1.404)/3.506 MHz (+19/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,78**	**2,73**	**2,73**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Hersteller	GDDR5 (6-Gbps-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)
Monitoranschlüsse	1x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2 x DVI (1x DVI-I, 1x DVI-D), 1 x HDMI 2.0, 3 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x HDMI 2.0, 3 x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1x 8, 4x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Windforce 3x", Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 3 x 75 mm axial, kleiner, Korpus kühlt auch RAM & VRMs; Backplate	„ACX 2.0+", Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2 x 90 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte (Rückseite: blank)
Software/Tools/Spiele	Afterburner & Gaming App, Treiber	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber	Precision X (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	Mini-DP-DP, DVI-VGA, nötige Stromadapter	2x Stromadapter: Molex-auf-6-Pol	1x Strom: 2x6-auf-8-Pol, DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Zero Core Power	Powertarget limitiert beim Übertakten zu keiner Zeit; kann parallel 4 LCDs befeuern (Flex-Technologie)	Powertarget limitiert beim Übertakten zu keiner Zeit; „QSD (Quick Switch Dual BIOS)"
Eigenschaften (20 %)	**2,09**	**1,71**	**1,78**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	33/69/79 Grad Celsius	35/70/71 Grad Celsius	35/74/75 Grad Celsius
Lautheit und PWM aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (18 %)/1,9 (34 %)/2,3 (40 %) Sone	0,0 (passiv)/0,7 (42 %)/0,8 (46 %) Sone	0,0 (passiv)/1,3 (33 %)/1,6 (36 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Überdurchschnittlich (Zirpen/Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/Blu-ray/2 LCDs	24/58/54 Watt	12/17/16 Watt	10/14/13,5 Watt
Gemessener Verbrauch *Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	210/221/295 Watt (Powertune: Standard)	150/150/170 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	135/135/157 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.120)/nein (1.175)/nein (1.225 MHz)	Nein (1.600)/nein (1.675)/nein (1.745 MHz)	Nein (1.545)/nein (1.615)/nein (1.685 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.300)/nein (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.855)/nein (4.030)/nein (4.205 MHz)	Ja (3.855)/ja (4.030)/nein (4.205 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Ja (nur VRAM bis 1,7 Volt), PT-Limit bis +20 %	Ja (GPU bis 1,243 Volt; Powerlimit bis 135 %)	Ja (GPU bis 1,256 Volt; Powerlimit bis 110 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,4 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	29,7 (PCB: 24,0)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	25,7 (PCB: 25,7)/3,5 cm; 1 x 8-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**2,26**	**2,44**	**2,50**
FAZIT	+ 3 Jahre Garantie + Leise Kühlung − Relativ hohe Leistungsaufnahme	+ Höchster Boost im Testfeld + Sehr leiser, kräftiger Kühler − Sehr lang (Gehäuse abmessen)	+ Sehr hoher Kerntakt/Boost + Dual-BIOS + 3 Jahre Garantie
	Wertung: **2,33**	Wertung: **2,35**	Wertung: **2,40**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien			
Produktname	**Geforce GTX 960 Windforce OC**	**Radeon R9 280 Strix OC**	**Geforce GTX 960 Strix**
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Asus (www.asus.com/de)	Asus (www.asus.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 220,-/befriedigend	Ca. € 200,-/gut	Ca. € 230,-/befriedigend
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	135/405 MHz (0,850 VGPU)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,6 VMEM)	135/405 MHz (0,862 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.216 (Boost: 1.392+)/3.506 MHz (+18/0 % OC)	980 (Boost: 980)/2.600 MHz (+5/4 % OC)	1.253 (Boost: ~1.392)/3.600 MHz (+18/3 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,80**	**2,80**	**2,86**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (128 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1x DVI-I, 1x DVI-D), 1 x HDMI 2.0, 3 x Displayport	2x DVI (1x DVI-I, 1x DVI-D), 1x HDMI, 1x Displayport	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x HDMI 2.0, 3 x Displayport
Kühlung	„Windforce 2x", Dual-Slot, 3 DT-Heatp. à 6 mm, 2 x 90 mm axial, kleiner, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)	„Direct CU Strix", Dual-Slot, 2 x 95 mm axial, aufgesteckter VRM-Kühler (RAM: blank)	„Direct CU Strix", Dual-Slot, 4 Heatpipes (2x 8, 2x 6 mm), 2 x 75 mm axial, verschr. VRM-Kühler (RAM: blank), Backplate
Software/Tools/Spiele	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber	Asus-Tools (u. a. GPU Tweak), Treiber	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2x Stromadapter: Molex-auf-6-Pol	1x Strom: 2x6-auf-8-Pol; Crossfire-Brücke	DVI-VGA; kein Stromadapter!
Sonstiges	Powertarget limitiert beim Übertakten zu keiner Zeit; kann parallel 4 LCDs befeuern (Flex-Technologie)	Custom-PCB ohne Dual-BIOS; unterstützt Zero Core Power & Mantle	Maximales Powertarget limitiert beim Übertakten vereinzelt
Eigenschaften (20 %)	**1,81**	**1,74**	**1,86**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	37/66/68 Grad Celsius	50/74/75 Grad Celsius	39/64/64 Grad Celsius
Lautheit und PWM aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,1 (30 %)/1,3 (33 %) Sone	0,0 (passiv)/0,6 (41 %)/0,6 (41 %) Sone	0,0 (passiv)/2,0 (59 %)/2,1 (60 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab vierst. Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/Blu-ray/2 LCDs	10,5/18/17 Watt	16/50/47 Watt	10/13,5/12,5 Watt
Gemessener Verbrauch *Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	143/145/161 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	192/200/214 Watt (Powertune: Standard)	141/140/147 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.505)/nein (1.570)/nein (1.640 MHz)	Ja (1.080)/ja (1.125)/nein (1.175 MHz)	Nein (1.530)/nein (1.600)/nein (1.670 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.855)/ja (4.030)/nein (4.205 MHz)	Ja (2.860)/ja (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (3.960)/nein (4.140)/nein (4.320 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 1,256 Volt; Powerlimit bis 144 %)	Ja, per Iturbo (GPU bis 1,375 Volt, PT +20 %)	Ja (GPU bis 1,212 Volt; Powerlimit bis 115 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,7 (PCB: 24,0)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	29,0 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	21,5 (PCB: 17,0)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**2,50**	**2,51**	**2,46**
FAZIT	+ Sehr hoher Boost (mit aktuellem BIOS) + Kühler leise und mit Reserven + Flex-Funktion für 4-LCD-Betrieb	+ Konkurrenzlos leise respektive geräuschlos + Überdurchschnittlich schnell − Fast so teuer wie eine R9 280X	+ Überdurchschnittlich schnell + 3 Jahre Garantie − Lüftung zu aggressiv und laut
	Wertung: **2,42**	Wertung: **2,42**	Wertung: **2,42**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien







Produktname	Geforce GTX 960 Gaming 2G	Geforce GTX 960 Super Jetstream	Geforce GTX 960 Phantom GLH
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Palit (www.palit.biz)	Gainward (www.gainward.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	135/405 MHz (0,843 VGPU)	135/405 MHz (0,850 VGPU)	135/405 MHz (0,862 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.216 (Boost: ~1.367)/3.506 MHz (+16/0 % OC)	1.279 (Boost: 1.418+)/3.600 MHz (+20/3 % OC)	1.279 (Boost: 1.418+)/3.600 MHz (+20/3 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,88**	**3,05**	**3,05**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)
Monitoranschlüsse	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x HDMI 2.0, 3 x Displayport	2 x DVI (1x DVI-I, 1x DVI-D), 1 x HDMI 2.0, 1 x Displayport	2 x DVI (1x DVI-I, 1x DVI-D), 1 x HDMI 2.0, 1 x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr V", Dual-Slot, 3 Heatpipes (1x 8, 2x 6 mm), 2 x 95 mm axial, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)	„Jetstream", 2,5-Slot, 3 Heatpipes à 6 mm, 2 x 90 mm axial, großer, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)	„Phantom", 2,5-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, großer, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Afterburner & Gaming App (Tweak-Tools), Treiber	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber	Expertool (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1x Strom: 6-auf-8-Pol, DVI-VGA-Adapter	1x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA-Adapter	1x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	Starkes Custom-PCB; Powertarget limitiert beim Übertakten nicht	PCB gemäß Referenzlayout; Powertarget limitiert beim OC nur vereinzelt	Referenz-PCB; Powertarget limitiert beim OC nur vereinzelt; heraus-nehmbare Lüfter
Eigenschaften (20 %)	**1,57**	**1,78**	**1,91**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	36/63/64 Grad Celsius	39/73/73 Grad Celsius	29/71/71 Grad Celsius
Lautheit und PWM aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/0,4 (35 %)/0,4 (45 %) Sone	0,0 (passiv)/1,0 (44 %)/1,0 (44 %) Sone	0,3 (30 %)/1,2 (59 %)/1,2 (59 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistellige Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistellige Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/Blu-ray/2 LCDs	12/13/13 Watt	11/13/11,5 Watt	9/11/10,5 Watt
Gemessener Verbrauch *Risen 3*/*Anno 2070*/Maximal	133/132/135 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	135/134/136 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	136/137/137 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.505)/nein (1.570)/nein (1.640 MHz)	Nein (1.560)/nein (1.630)/nein (1.700 MHz)	Nein (1.560)/nein (1.630)/nein (1.700 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.855)/nein (4.030)/nein (4.205 MHz)	Ja (3.960)/ja (4.140)/nein (4.320 MHz)	Ja (3.960)/nein (4.140)/nein (4.320 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 1,250 Volt; Powerlimit bis 108 %)	Ja (GPU bis 1,256 Volt; Powerlimit bis 107 %)	Ja (GPU bis 1,250 Volt; Powerlimit bis 107 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,8 (PCB: 25,1)/3,5 cm; 1 x 8-Pol (vertikal)	24,5 (PCB: 17,3)/4,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	24,0 (PCB: 17,3)/5,0 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**2,56**	**2,44**	**2,44**
FAZIT	+ Sehr leise oder gar unhörbar + Mächtiger Kühler, viel Übertaktungspotenzial − Relativ sperrig	+ Sehr hoher Boost und Speicherübertaktung + Leise (3D) bis unhörbar (2D) − Benötigt 3 Slots im Gehäuse	+ Sehr hoher Boost und Speicherübertaktung + Dank aktiver Lüfter im Leerlauf kühl − Benötigt 3 Steckplätze im Gehäuse
	Wertung: **2,43**	Wertung: **2,43**	Wertung: **2,45**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien







Produktname	Geforce GTX 960 AMP!-Edition	Radeon R9 280 Gaming 3G	Radeon R9 280 IceQ X²
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	MSI (http://de.msi.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 220,-/befriedigend	Ca. € 200,-/gut	Ca. € 190,-/gut
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	135/405 MHz (0,856 VGPU)	300/300 MHz (0,950 VGPU)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,5 VMEM)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.266 (Boost: ~1.354)/3.506 MHz (+15/0 % OC)	972 (Boost: 972)/2.500 MHz (+4/0 % OC)	953 (Boost: 953)/2.500 MHz (+2/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,76**	**2,78**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (128 Bit)	3.072 MiByte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC28)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-T2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x HDMI 2.0, 3 x Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 2 x 90 mm axial, ver-schraubter VRM-/RAM-Kühler, Backplate	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1x 8, 4x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte	„Iceq X²", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2x 8, 3x 6 mm), 2x 85 mm axial, verschr. VRM-/RAM-Kühlplatte
Software/Tools/Spiele	Firestorm (Tweak-Tool), Treiber	Afterburner & Gaming App, Treiber	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 nach Registrierung bei Zotac)	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1x Strom: Molex-auf-6-Pol	2x Strom, DVI-VGA, Mini-DP-DP, CF-Brücke	DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	Max. Powertarget limitiert beim Übertakten	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); unterstützt Zero Core Power & Mantle	Dual-BIOS-Schalter; unterstützt Zero Core Power & Mantle
Eigenschaften (20 %)	**1,82**	**1,98**	**1,96**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	36/81/81 Grad Celsius	31/67/68 Grad Celsius	33/64/69 Grad Celsius
Lautheit und PWM aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,4 (47 %)/1,5 (48 %) Sone	0,3 (18 %)/1,7 (32 %)/1,8 (33 %) Sone	0,7 (20 %)/1,7 (35 %)/2,2 (39 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/Blu-ray/2 LCDs	10,5/13/13 Watt	21/53/48 Watt	16/47/43 Watt
Gemessener Verbrauch Risen 3/Anno 2070/Maximal	128/128/128 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	189/195/220 Watt (Powertune: Standard)	175/188/223 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.490)/nein (1.555)/nein (1.625 MHz)	Ja (1.070)/ja (1.120)/nein (1.165 MHz)	Ja (1.050)/ja (1.095)/ja (1.145 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.855)/nein (4.030)/nein (4.205 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannungsänderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 1,250 Volt; Powerlimit bis 108 %)	Nein, bei Redaktionsschluss mit keinem Tool	Ja, per Iturbo (GPU bis 1,319V., RAM bis 1,575V.)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	20,5 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	26,8/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	29,7 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**2,56**	**2,57**	**2,57**
FAZIT	+ Sehr sparsam + Geeignet für enge Gehäuse (Länge) − Etwas langsamer als die Konkurrenz	+ Gutes Paket aus Übertaktung und Lautstärke + Drei garantierte Betriebsmodi per Tool − Geringe Übertaktung	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Gigantisches Übertaktungspotenzial − Länge (Gehäuse abmessen!)
	Wertung: **2,45**	Wertung: **2,50**	Wertung: **2,52**

pcgames.de im März



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

PC Games – Jetzt digital auf vielen Plattformen genießen



Alles, was ihr über die neuen Digitalausgaben von PC Games wissen müsst!



In der letzten Ausgabe haben wir euch schon von den zahlreichen Neuerungen rund um die digitalen Ausgaben von PC Games berichtet. Zur Erinnerung: Ab sofort müsst ihr euch nur einmalig registrieren, um PC Games plattformübergreifend auf iOS- und Android-Geräten bequem im Browser oder über Kindle Fire lesen zu können. Wie gewohnt enthalten die digitalen Ausgaben alle Videos der Extended-Heftvariante und Bildergalerien zu allen größeren Tests und Vorschauen. Neue Features sind eine Volltextsuche über alle digitalen Ausgaben hinweg und die Leseoptimierung für Endgeräte mit kleinerem Bildschirm, zum Beispiel Handys. Aktuell arbeiten wir noch daran, den Registrierungsprozess zu optimieren, sodass Abonnenten problemlos das Digitalangebot mit ihrem Abo verbinden können und so noch komfortabler auf alle Angebote zugreifen können. Eine Übersicht über alle digitalen PC-Games-Angebote und eine ausführliche Erklärung zum Registrierungs- und Anmeldeprozess findet ihr übrigens auf unserer Webseite www.pcgames.de. Mit unten stehendem QR-Code kommt ihr direkt dorthin. Solltet ihr darüber hinaus noch Fragen zu den Digitalausgaben haben, dann wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de; bei Problemen mit den Digitalangeboten an appsupport@computec.de.



Große PC-Games-Umfrage + Gewinnspiel!

Mitmachen, die PC Games mitgestalten und obendrein noch etwas gewinnen!

Wer sich die aktuelle Ausgabe genau anschaut, dem wird auffallen, dass wir die PC Games leicht verändert haben. Das neue Logo und die neue Headline-Schrift geben dem Heft einen frischen Look. Im zweiten Schritt wollen wir deutlich weiter gehen und das Heft noch stärker nach euren Wünschen und Vorstellungen gestalten. Dafür brauchen wir natürlich eure Meinung zu Heft, Webseite und unserem Digitalangebot – und nicht zu vergessen: eure Ideen! Der QR-Code am Ende des Artikels bringt euch zu unserer Umfrage. Falls ihr über keine entsprechende App verfügt und den Link gerne von Hand eintippen wollt: https://de.surveymonkey.com/r/PCG-Umfrage_2015. Euch erwarten circa 20 Fragen, die ihr problemlos in fünf bis zehn Minuten beantworten könnt. Unter allen Teilnehmern verlosen wir wertvolle Preise, darunter PC-Games-Abos und aktuelle Spiele. Wir freuen uns sehr auf euer Feedback!



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:



Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammenstellung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. In Zukunft wird es auch Video-Podcasts geben, dann könnt ihr dem Team bei der Arbeit zugucken. Übrigens: Auch bei iTunes gibt es ein Archiv bisheriger Folgen – gleich abonnieren!

Anzeige

MEDION® empfiehlt Windows.

PCGH-Notebook

MEDION® ERAZER® X7835

Zusammen mit MEDION bringen wir ein neues Gaming-Notebook mit Windows 8.1 auf den Markt, das dank der verbauten Geforce GTX 980M im aktuellen 3D Mark (Firestrike-Benchmark) um sagenhafte 49 Prozent schneller ist als ein sonst identisches Gerät mit einer GTX 880M. Das ERAZER X7835 muss sich also selbst vor Desktop-PCs nicht verstecken. Während das Gerät mit 0,1 Sone bzw. 18 dB(A) unter Windows nahezu lautlos arbeitet, hat die enorme 3D-Leistung in einem kompakten Gerät seinen Preis und erzeugt bei voller Auslastung bis zu 6,7 Sone. Wer aber zum Zocken ein Headset aufsetzt, den wird dies nicht stören. Für genügend CPU-Leistung sorgt ein Intel Core i7-4710MQ, der mit bis zu 3,5 GHz betrieben wird. Zur restlichen Ausstattung gehören u. a. eine 512-GB-SSD, eine 1.000-GB-HDD, 16 GByte RAM und ein 17,3-Zoll-Full-HD-Display. Ausgeliefert wird das Gerät mit installiertem Windows 8.1. Bloatware haben wir bei dieser neuen PCGH-Edition auf ein Minimum reduziert.



+ Sehr hohe 3D-Leistung

+ Gute Ausstattung

+ Nahezu lautlos im 2D-Betrieb

1.999,95 €

Hersteller/Bezugsquelle
MEDION (www.pcgh.de/pc11)
Erweiterte Informationen
www.pcgh.de/x7835

AUSSTATTUNG

Prozessor	Intel Core i7-4710MQ (2,5 bis 3,5 GHz, 4 Kerne/8 Threads)
Betriebssystem	Windows 8.1 (64 Bit)
Grafikeinheit	Nvidia Geforce GTX 980M (1.038 MHz + Boost), 4.096 MiByte
LCD	17,3 Zoll Full HD None-Glare (1.920 x 1.080 Pixel)
SSD-Laufwerk	512 GByte (Samsung)
HDD-Laufwerk	1.000 GByte (Hitachi, 7.200 U/min)
Optisches Laufwerk	Blu-ray-Player/DVD-Brenner
Speicher	16 GByte DDR3L-1600
Akku/Gewicht	87 Wattstunden/3,8 kg
Kommunikation	GBit-Lan, WLAN 802.11ac, Bluetooth 4.0, SD-Kartenleser, 3-MP-Webcam
Soundchip	Realtek ALC892/Dolby Home Theater
Anschlüsse	3 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, Mini-Displayport, VGA, 4 x Klinke (1 x Mikrofon, 1 x Line in, 1 x Side out, 1 x Line out inkl. S/PDIF, 8-Kanal Audio out (analog + S/PDIF))

LEISTUNG

Lautstärke 2D (0,5 m)	0,1 Sone/18 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	6,7 Sone/51 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D/3D	22 Watt/158 Watt
3D Mark (2013-Edition)	8.096 (F), 20.994 (S), 21.975 (C)
Crysis 3/The Witcher 2	40 Fps/31 Fps
Stalker: Call of Pripyat	98 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens vs Predator Benchmark	126 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	7,14 Punkte
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)	400 Minuten (6:40 Stunden)









Preiserfassung vom 20.11.2014, zzgl. Versandkosten - Verringerte Leistung im Akkubetrieb







Im nächsten Heft

❑ Test

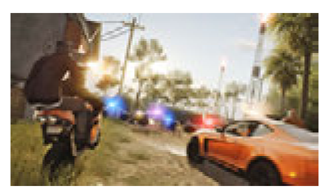
Grand Theft Auto 5



Nach der überraschenden Verschiebung soll das neue *GTA* nun Ende März erscheinen: Mit etwas Glück können wir euch in der nächsten Ausgabe schon den Test präsentieren. Daumen drücken!

❑ Test

Battlefield: Hardline | Räuber und Gendarm im *Battlefield*-Gewand mit coolen neuen Modi.



❑ Test

Project: Cars | Das womöglich beste PC-Rennspiel der letzten Jahre ist endlich fertig!



❑ Test

Assassin's Creed: Rogue | Ubisofts Ausflug in die Templergefilde erscheint endlich auch für PC!



❑ Vorschau

Kholat | Polnischer Survival-Horror mit Gebirgsflair: Ein echter Überraschungsgeheimtipp?



PC Games 04/15 erscheint am 25. März!

Vorab-Infos ab 21. März auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RAYMAN: ORIGINS



Diese Vollversion müsst ihr spielen: geniales, liebevoll gestaltetes Jump & Run von Ubisoft mit erstklassigem Mehrspielermodus.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Sondes Hemam, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH


"SPIELT SICH WIE DUNGEON KEEPER"
- PCGAMES.DE 23.11.2014
„DUNGEON KEEPER-FANS JAUCHZEN VOR FREUDE"
- COMPUTER BILD SPIELE, 10/2014
DUNGEONS II
AB FRÜHJAHR IM HANDEL!